

“미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 2015개정 교육과정의 변화를 실현해 나갑니다!

정보 통신 기술의 발달로 우리 사회는 하루가 다르게 변화하고 있습니다. 21세기 미래형 인재를 육성해야 하는 교육 현장에도 이러한 변화의 물결이 출렁이고 있습니다. 오늘날에는 지식의 실용적 가치가 중요해지면서 삶과 삶을 연결시키는 교육이 필요하게 되었습니다. 학생들은 혼자 가 아닌 여럿이 함께 활동하면서 문제를 해결하는 창의력을 길러야 합니다.

2018학년도부터 적용되는 2015개정 교육과정 역시 이러한 변화를 중심에 두고 있습니다. 2015 개정 교육과정은 학생 참여형 수업의 활성화, 학습의 과정을 중시하는 평가 등을 통하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재 양성을 주요 키워드로 하고 있습니다.

이와 같은 시대의 흐름과 새 교육과정을 모두 충족시킬 수 있는 교육의 대안으로 ‘거꾸로교실’이 제시되고 있습니다. ‘거꾸로교실’에서는 교사 위주의 일제식 교육에서 벗어나 학생들이 배움을 주도해 나가고 있습니다. 학생들은 소통과 협업을 바탕으로 스스로 문제를 해결하는 과정을 통해 능동적으로 수업에 참여하고 있으며, 21세기를 살아갈 역량을 키우고 있습니다.

‘거꾸로교실’ 수업 사례와 성과를 지켜보면서 많은 선생님들이 변화의 필요성을 공감하게 되었고, 새로운 수업 방식을 도입하고자 하는 시도들이 이루어지고 있습니다. 이에 “미래엔”은 2015 개정 교육과정에 맞추어 ‘거꾸로교실’을 운영할 수 있도록 『거꾸로교실 수업 활용서』를 출간하게 되었습니다.

『거꾸로교실 수업 활용서』는 교과 내용 중심의 기존 지도서와는 달리, 미래엔 교과서로 ‘거꾸로교실’을 운영할 수 있도록 수업 설계와 진행 방법, 학습지, 수업 사례 등을 중점적으로 다루고 있습니다. 앞서 ‘거꾸로교실’을 운영한 선생님들의 노하우도 오롯이 담겨 있습니다.

“미래엔”의 수업 혁신 프로젝트의 일환인 『거꾸로교실 수업 활용서』가 2015개정 교육과정의 변화를 실현해 나가는 데 도움이 되기를 바랍니다. 아울러 앞으로도 선생님과 끊임없이 소통하며 교육의 변화를 이끌어 갈 것을 약속드립니다.

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는

‘거꾸로 교실’을 소개합니다!



1

‘거꾸로교실’은
어떻게 하는 거죠?



“수업 전 디딤영상으로 배우고”

학생들은 수업 전 선생님이 미리 제작한 디딤영상을 봅니다. 해당 단원에서 배워야 하는 개념을 익히는 과정이죠. 디딤영상은 PPT, 웹툰, 사진 등의 다양한 시각 자료로 구성되어 학생들이 흥미롭게 배울 수 있습니다.

“수업 중 활동으로 익힌다”

디딤영상에서 배운 개념을 활용해 다양한 개별·모둠 활동에 참여합니다. 학생들은 기초-발전-심화 활동을 통해 학습 내용을 반복해서 익히며 문제해결력을 기릅니다.



디딤영상, 스마트폰으로 간단하게 만들 수 있어요!

- 영상 해상도는 1280×720사이즈로 찍어도 충분합니다.
- 세로 방향은 학생들이 보기에 불편해요. 가로 방향으로 찍어 주세요.
- 녹화 버튼이 우측으로 온 상태의 가로 방향으로 찍어야 영상이 뒤집히지 않아요.
- 수업 자료를 보면서 선생님의 생생한 목소리를 들려주세요. 약간의 소음은 문제되지 않습니다.
- 어플을 활용하면 좀 더 쉽게 수준급의 영상을 만들 수 있어요.



2

‘거꾸로교실’은
소통과 협력을 중시하는
미래형 교육입니다!

2017년 1월에 방영된 KBS 『교육희망프로젝트 : 배움은 미래다』에서 ‘4차 산업혁명 시대에 살아남기 위한 미래형 인재 교육 방법’을 주제로 열린 강연이 펼쳐졌습니다.

미래형 인재를 길러내기 위해 교육은 어떻게 바뀌어야 할까요?

“미래형 인제는 다른 사람과
함께 성공하는 능력,
즉 **소통하고 협업할 수 있는
능력을 갖춘 사람입니다.**”



이 프로그램에서는 현재 교육의 문제를 극복하고 미래를 대비하는 인재의 교육 방안으로 ‘거꾸로교실’을 제시하였습니다. 학생들은 ‘거꾸로교실’을 통해 협업과 소통을 바탕으로 능동적으로 수업에 참여하면서 미래 사회가 필요로 하는 창의적 인재로 자라게 됩니다.



서로 알려 주면서 공부하니
노는 것처럼 재밌고
이해도 더 잘되요.
머릿속에 쑥쑥 들어와요.

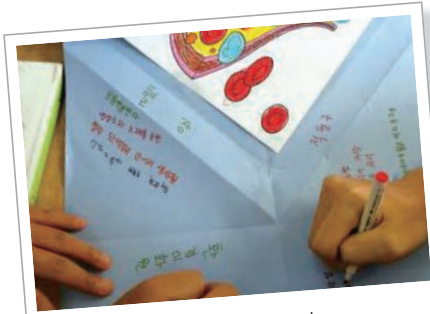
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



3

‘거꾸로교실’은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

‘거꾸로교실’에서는 다양한 활동을 통하여 학생들이 수업을 주도해 나갑니다. 선생님이 주도하는 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들이 중심이 되어 스스로 탐구하고 토의하고 체험하는 다양한 활동 과정을 통해 문제를 해결해 나가고 있습니다.



모둠원이 함께 개념을 정리하는
‘보석맵 활동’



학습 내용을 연결하고 확장시키는
‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서
지식을 전달하는 ‘릴레이 활동’

‘거꾸로교실’에서는 선생님에게 질문하기 전에 친구들과 모둠을 이루어 서로 가르치고 설명합니다. 수업의 중심에 학생들이 있고, 그들이 스스로 능동적으로 참여하는 것입니다. ‘거꾸로교실’은 소수 몇몇 학생의 주도로 이루어지는 것이 아니라, 소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 수업 형태입니다.



서로의 모둠에서 탐구한 내용을
공유하는 ‘갤러리워크’



상황 속 인물이 되어
이해와 공감의 폭을 넓히는 ‘UCC 만들기’

4

'거꾸로교실'에서는 선생님도 배움 공동체의 일원입니다!

'거꾸로교실'에서는 여러 명의 학생을 대상으로 지식을 전달하는 일방적 설 명식 수업은 찾아볼 수 없습니다. 선생님은 교단 앞에 머무르지 않고 학생들 속에서 함께 방향을 찾기도 하고, 문제를 해결해갈 수 있도록 이끌어 주는 역할을 합니다.

“2014년 3월, 봄날의 아지랑이와 함께 찾아온 '거꾸로교실'의 마법이 시작되었습니다. '거꾸로교 실'은 평소 '무엇을' 배워야 하는지에만 관심을 기울였던 학교 현장에 '어떻게' 배워야 하는지, '왜' 배워야 하는지에 대한 교육적 성찰을 불러일으켰습니다.

'거꾸로교실'에서는 교사가 일방적으로 지식을 전달하지 않고, 소통과 협력을 통해 배움을 실천 하고 연결과 확장을 통해 창의성을 극대화하는 역할을 합니다. 교사는 더 이상 교과서와 고군분 투하는 지식 전달자가 아닙니다. 교사는 '거꾸로교실'의 수업디자인을 기획하는 배움의 조력자이 자, 학생과 함께 그 배움을 나누는 학습공동체의 일원인 것입니다.

무기력한 학생들의 눈빛에 생기가 돌고, 수업의 의미를 찾지 못해 책상 위로 힘없이 무너졌던 학 생들이 살아나는 것을 보며 '거꾸로교실'에서 미래 교육의 희망을 찾았습니다.”

이성원_거꾸로캠퍼스



이 책의 구성

수업 준비

활동 소개



수업 계획 세우기

교과서 단원을 거꾸로수업으로 진행하기 위한 전체적인 수업 흐름도가 제시되어 있습니다. 수업 시수와 사전 학습 상황, 학력 수준에 따라 선생님이 활동의 단계와 유형을 조정할 수 있습니다.

디딤영상의 주요 내용 선정하기

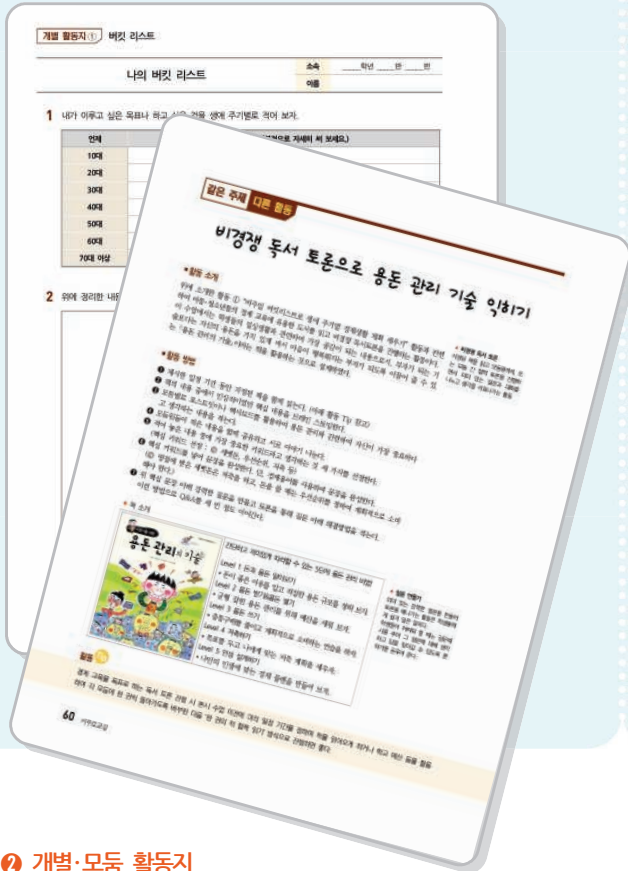
주제와 관련하여 반드시 알아두어야 할 핵심 개념을 정리하였습니다. 이 내용을 바탕으로 학습 내용을 선정하고, 디딤영상을 제작할 수 있습니다.

다양한 활동으로 수업하기

거꾸로수업을 적극적으로 진행할 수 있도록 상세한 활동 지도안을 제시 하였습니다. 또한 거꾸로수업에 바로 활용할 수 있는 개별·모둠 활동 지도 함께 수록하였으며, 활동의 예시 자료를 통해 미리 거꾸로수업 상황을 예측할 수 있도록 하였습니다.

1 활동 지도안

활동을 통해 궁극적으로 도달하고자 하는 학습 목표가 무엇인지 제시한 다음에 구체적인 활동 방법을 설명하였습니다. 활동 방법에는 쉽고 명확하게 단계별로 활동을 진행할 수 있도록 사진이나 그림 자료를 활용 하였습니다. 또한 활동 Tip을 두어 활동에 필요한 부가 자료, 활동상의 유의점, 활동의 변형 등을 제시하였습니다.

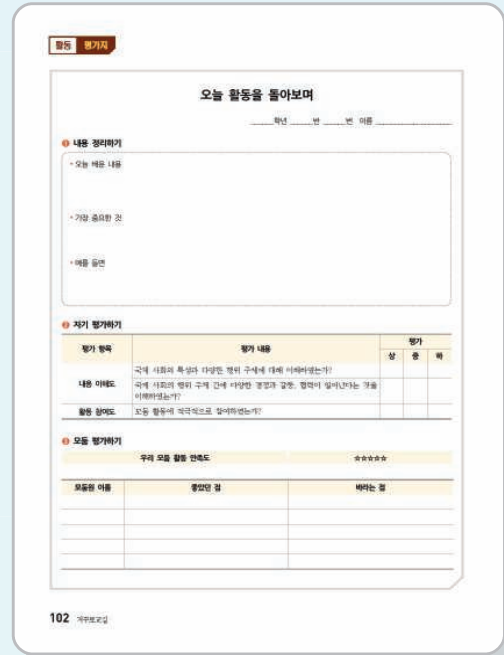


② 개별·모둠 활동지

거꾸로수업에 활용할 수 있는 활동지를 제시하였습니다. 본 활동지는 한글 파일로도 제공되므로 다운받아 수업 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있습니다.

③ 도움 주는 읽기 자료 & 같은 주제 다른 활동

창의적이고 발전된 수업을 진행할 수 있도록 도움 주는 읽기 자료와 같은 주제 다른 활동도 제시하였습니다.



활동 평가하기

마무리를 하면서 진행된 활동을 평가하는 부분입니다. 활동 평가지는 학생 스스로의 자기 평가와 학생들 상호 간의 평가를 통해 선생님이 평가할 수 있는 형태로 되어 있습니다.

이 책의 차례

I 인권과 헌법

- 주제 01 인권 보장과 기본권 12
- 주제 02 일상생활 속 인권 침해와 구제 방안 18

II 헌법과 국가 기관

- 주제 03 국회의 역할과 권한 28

III 경제생활과 선택

- 주제 04 합리적 선택과 기회비용 34
- 주제 05 기업의 사회적 책임 42
- 주제 06 지속 가능한 경제생활 54

IV 시장 경제와 가격

- 주제 07 시장 가격의 변동 62

V 국민 경제와 국제 거래

- 주제 08 국내 총생산의 이해 70
- 주제 09 물가와 실업 78
- 주제 10 국제 거래와 환율 86

VI 국제 사회와 국제 정치

- 주제 11 국제 사회의 특성과 국제 사회의 다양한 모습 94

VII 인구 변화와 인구 문제

주제 12	선진국과 개발 도상국의 인구 문제	104
-------	--------------------	-----

VIII 사람이 만든 삶터, 도시

주제 13	세계의 다양한 도시와 특징	110
주제 14	도시 내부의 다양한 경관	116
주제 15	도시화와 도시 문제	122
주제 16	내가 살고 싶은 도시	130

IX 글로벌 경제 활동과 지역 변화

주제 17	다국적 기업의 성장과 지역 변화	138
-------	-------------------	-----

X 환경 문제와 지속 가능한 환경

주제 18	환경 문제를 유발하는 산업의 이전	146
주제 19	생활 속 다양한 환경 이슈	152

XI 세계 속의 우리나라

주제 20	우리 땅 독도의 중요성	162
주제 21	우리 지역의 특색과 지역화 전략	172
주제 22	통일 이후 우리 생활의 변화	182

XII 더불어 사는 세계

주제 23	세계의 다양한 지리적 문제	190
주제 24	지역 간 불평등 완화를 위한 노력	200
주제 25	저개발 지역의 빈곤 문제	212

사회 ②

거꾸로교실 집필자

주제 01	인권 보장과 기본권	이인선[구월중]
주제 02	일상생활 속 인권 침해와 구제 방안	이정백[거꾸로캠퍼스]
주제 03	국회의 역할과 권한	이인선[구월중]
주제 04	합리적 선택과 기회비용	김영희[동해중]
주제 05	기업의 사회적 책임	김영희[동해중]
주제 06	지속 가능한 경제생활	김영희[동해중]
주제 07	시장 가격의 변동	김혜진[도송중]
주제 08	국내 총생산의 이해	김현미[남평중다도분교]
주제 09	물가와 실업	김현미[남평중다도분교]
주제 10	국제 거래와 환율	김현미[남평중다도분교]
주제 11	국제 사회의 특성과 국제 사회의 다양한 모습	이정백[거꾸로캠퍼스]
주제 12	선진국과 개발 도상국의 인구 문제	김혜진[도송중]
주제 13	세계의 다양한 도시와 특징	남선진[창북중]

주제 14	도시 내부의 다양한 경관	남선진[창북중]
주제 15	도시화와 도시 문제	남선진[창북중]
주제 16	내가 살고 싶은 도시	이은정[목포하당중]
주제 17	다국적 기업의 성장과 지역 변화	김혜진[도송중]
주제 18	환경 문제를 유발하는 산업의 이전	이인선[구월중]
주제 19	생활 속 다양한 환경 이슈	채나미[서전고]
주제 20	우리 땅 독도의 중요성	이은정[목포하당중]
주제 21	우리 지역의 특색과 지역화 전략	이은정[목포하당중]
주제 22	통일 이후 우리 생활의 변화	이은정[목포하당중]
주제 23	세계의 다양한 지리적 문제	채나미[서전고]
주제 24	지역 간 불평등 완화를 위한 노력	채나미[서전고]
주제 25	저개발 지역의 빈곤 문제	채나미[서전고]

01

인권 보장과 기본권

활동명 '페이스 맵(face map)' 활동을 통해 기본권의 종류와 중요성 이해하기

■ 학습 목표

- 헌법에서 보장하는 기본권의 종류를 설명할 수 있다.
- 페이스 맵(face map) 활동을 통해 기본권 보장의 중요성을 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

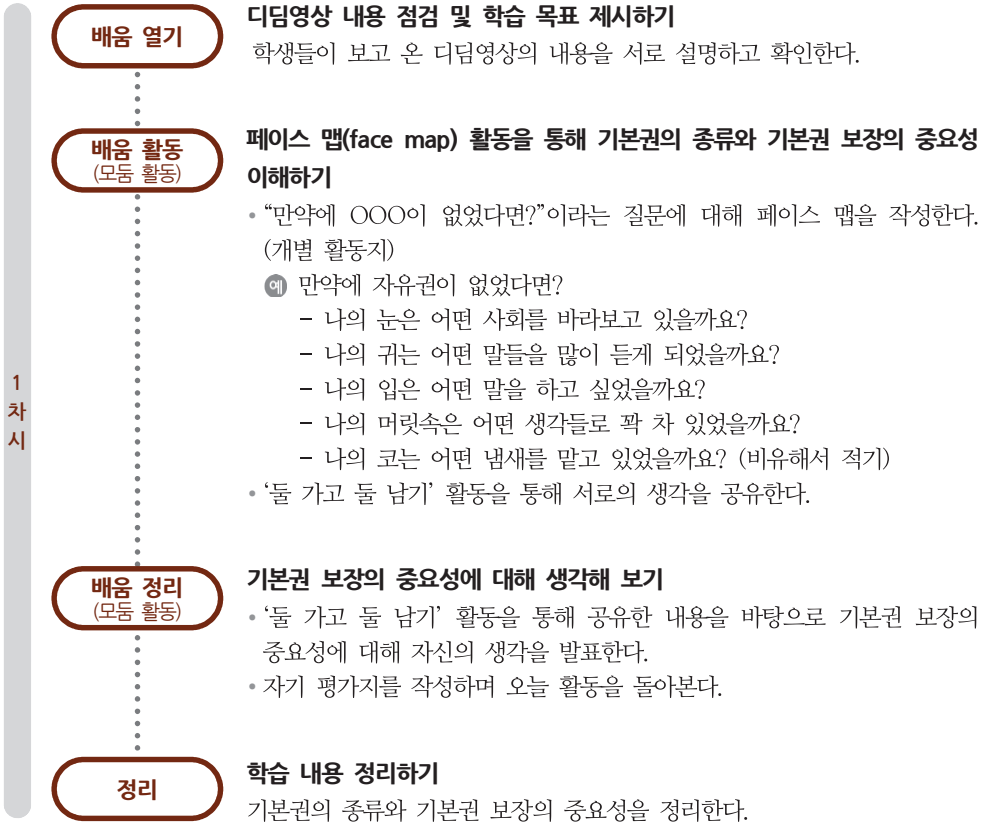
■ 수업 의도

'페이스 맵(face map)' 활동은 "만약에 000이 없었다면?"이라는 질문을 통해 우리의 눈, 코, 입, 귀는 과연 어떤 세상을 바라보고, 듣고, 느끼며 살았을지 상상하며 추론하는 활동이다.

본 차시에서는 '페이스 맵(face map)'을 통해 그동안 우리가 당연하게 누렸던 기본권의 내용과 기본권 보장의 중요성에 대해 생각할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

“둘 가고 둘 남기” 활동을 하다보면 같은 내용을 작성한 학생과 만나는 경우가 있다. 학생들은 같은 내용이라고 서로 이야기를 안 하고 넘어가려는 경우가 있는데, 이러한 경우에도 왜 이렇게 생각을 했는지에 대해 서로 이야기해 보도록 사전에 안내하는 것이 좋다.

① 인권의 의미와 특징

- (1) 의미: 인간은 누구나 존중받고 인간답게 살 수 있는 권리
- (2) 특징
 - ① 기본적이고 보편적인 권리
 - ② 천부 인권: 태어나면서 가지는 하늘이 준 권리
 - ③ 자연권: 국가의 법으로 정하기 이전에 자연적으로 주어진 권리

② 인권 보장의 중요성

- (1) 고대의 노예나 중세의 농노 등은 인권을 보장받지 못했음
- (2) 시민 혁명, 세계 인권 선언 등을 통해 인권 의식이 성장함
- (3) 인권의 소중함을 깨닫고 이를 지키기 위해 모든 사람의 관심과 노력이 필요함

③ 기본권의 의미와 내용

- (1) 기본권: 헌법에 보장된 국민의 기본적 권리
- (2) 헌법 제10조
 - ① 인간으로서의 존엄과 가치 및 행복 추구권을 명시
 - ② 우리 헌법에서 보장하는 모든 기본권의 출발

③ 기본권의 의미와 내용

- (3) 기본권의 내용

자유권	국가 권력의 간섭을 받지 않고 자유롭게 생활할 수 있는 권리
평등권	차별받지 않고 동등하게 대우받을 수 있는 권리

③ 기본권의 의미와 내용

- (3) 기본권의 내용

사회권	국가에 인간다운 생활을 요구할 수 있는 적극적인 권리
참정권	국가 기관을 구성하고 국가의 의사 결정에 참여할 수 있는 권리
청구권	국가에 일정한 행위를 요구하거나 다른 기본권이 침해되었을 때 이에 대한 구제를 요구할 수 있는 수단적 성격의 권리

활동 1 '페이스 맵(face map)' 활동을 통해 기본권의 종류와 중요성 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>'페이스 맵(face map)' 활동을 통해 기본권의 종류와 기본권 보장의 중요성에 대해 설명할 수 있다.</p>					
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지, 필기도구</p>					
<p>수업 활동</p>	<p>① 개인별로 '페이스 맵(face map)' 활동지를 나누어 준다.</p> <p>② "민약에 000이 없었다면?"이라는 질문에 대해 페이스 맵을 작성한다.</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <p>개별 활동지 활용</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 나의 눈은 어떤 사회를 바라보고 있었을까요? - 나의 귀는 어떤 말들을 많이 듣게 되었을까요? - 나의 입은 어떤 말을 하고 싶었을까요? - 나의 머릿속은 어떤 생각들로 꽉 차 있었을까요? - 나의 코는 어떤 냄새를 맡고 있었을까요?(비유해서 적기) <p>③ '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 자신이 작성한 내용을 설명하며 서로 공유한다.</p> <table border="1" style="margin-left: 20px; margin-bottom: 10px;"> <tr> <td style="padding: 2px;">A</td> <td style="padding: 2px;">그룹</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">B</td> <td style="padding: 2px;">그룹</td> </tr> </table> <p style="margin-left: 20px;">한 모둠을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>1 모둠 2 모둠 3 모둠 4 모둠</p> <p>8 모둠 7 모둠 6 모둠 5 모둠</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ④ A그룹은 원래 모둠에 앉아 있고, B그룹만 화살표 방향으로 이동한다. ⑤ 이동을 하다보면 같은 주제를 작성한 학생을 만나게 된다. 이때에는 비슷한 내용을 작성했어도 그냥 넘어가지 말고 왜 이렇게 생각을 했는지에 대해 서로 이야기해 보도록 한다. ⑥ '둘 가고 둘 남기' 활동이 끝나면 본 모둠으로 돌아와 인상 깊었던 내용을 다 같이 공유한다. 		A	그룹	B	그룹
A	그룹					
B	그룹					
	<p>활동 Tip</p> <p>페이스 맵 작성 시 모둠원들이 각각 다른 기본권을 선택하여 작성하도록 한다.</p>					

예시

나의 기본권이 보장되는 않는 사회라면?

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번
이름 _____

만약에 (자유권)이 없다면?
기본권 중 하나를 적으세요.



1. 만약에 (자유권)이 없다면?
 - 페이스 맵 ① 머리 - 그 당시 내가 했을 것 같은 생각은?
 - ② 눈 - 내 눈을 통해 본 세상은?
 - ③ 코 - 이 세상의 냄새는? (마치~와 같은 냄새 ... 왜냐하면 ...)
 - ④ 귀 - 가장 많이 들었을 것 같은 소리 또는 말은?
 - ⑤ 입 - 내가 하고 싶은 것 같은 말은?
2. (자유권)은 어떠한 역사적 과정을 통해 보장받게 되었나요?
 자유권은 17~18세기에서 시민 혁명 등을 계기로 보장받기 시작하였다. 특히 프랑스 인권 선언에서는 자유권적 기본권여 대한 강조가 나타나 있다.

활동 Tip

페이스 맵 작성 시 '코'로 느끼는 감정은 표현하기 어려울 수 있으므로 비유해서 적을 수 있음을 안내한다.

수업 활동

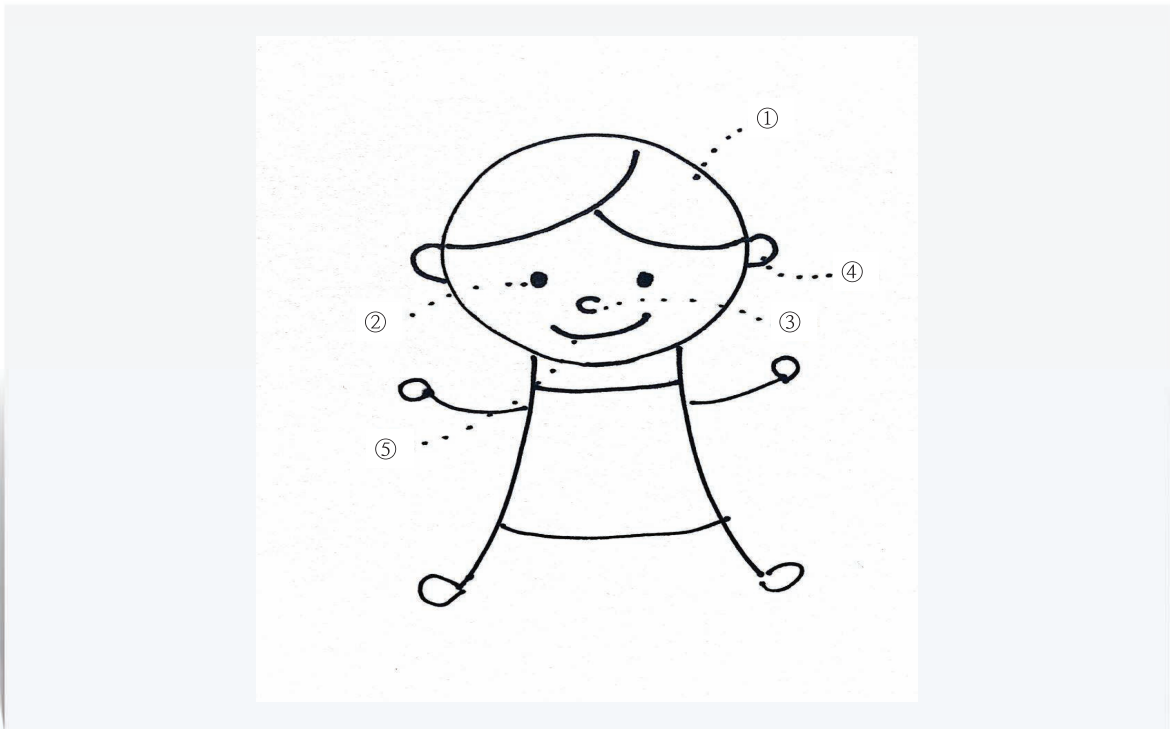
나의 기본권이 보장되는 않는 사회라면?

소속 _____학년 _____반 _____번

이름 _____

만약에 ()이 없다면?

기본권 중 하나를 적으세요.



1. 만약에 ()이 없다면?

- 페이스 맵 ① 머리 - 그 당시 내가 했을 것 같은 생각은?
- ② 눈 - 내 눈을 통해 본 세상은?
- ③ 코 - 이 세상의 냄새는? (마치~와 같은 냄새 ... 왜냐하면 ...)
- ④ 귀 - 가장 많이 들었을 것 같은 소리 또는 말은?
- ⑤ 입 - 내가 하고 싶은 것 같은 말은?

2. ()은 어떠한 역사적 과정을 통해 보장받게 되었나요?

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	기본권의 종류를 설명할 수 있는가?			
	기본권 보장의 중요성에 대해 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

02

일상생활 속 인권 침해와 구제 방안

활동명 '인권을 구하라!' 프로젝트 수업으로 일상생활 속 인권 침해의 구제 방안 알기

■ 학습 목표

인권 감수성을 길러, 주변에서 일어나는 인권 문제에 대해 민감하게 반응하고, 이를 실제로 해결하는 노력을 할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

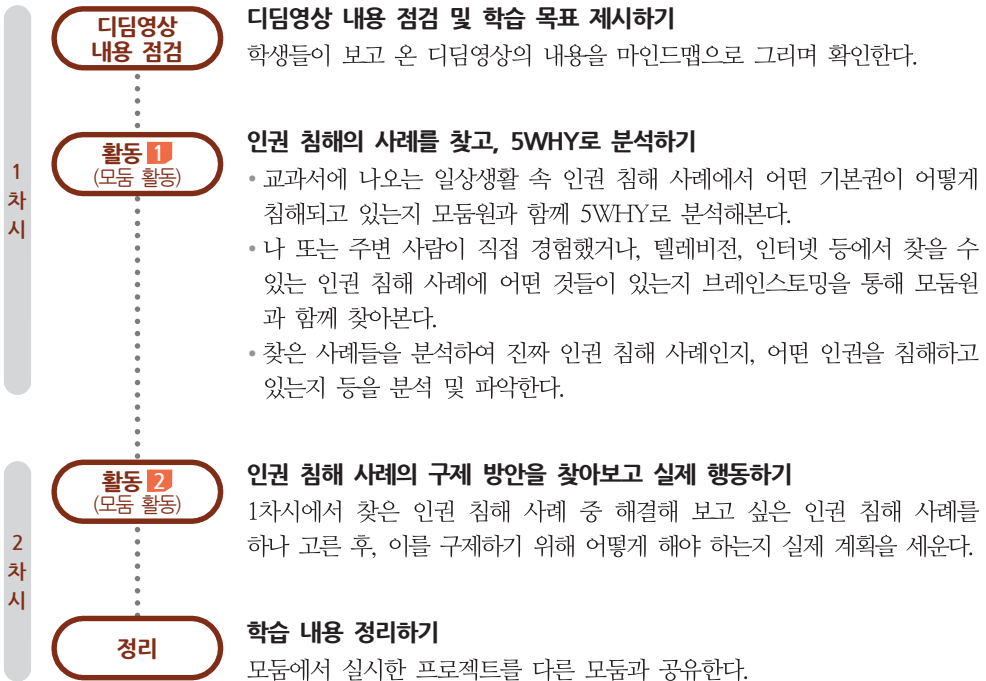
■ 수업 의도

주변에서 경험할 수 있는 문제를 인권의 측면에서 접근하게 하여, 학생들의 인권 감수성을 함양하고, 문제를 해결하는 과정을 통해 의사소통 능력, 협업 능력, 비판적 사고력 등(4C-skill)을 기를 수 있다.

학생들이 단순하게 문제를 찾는 과정만 겪는 것이 아니라, 문제를 해결하는 능력을 기르게 하고자 한다.

거꾸로교실

수업 **한눈에 보기**



선생님을 위한 **꿀팁**

- 학생들이 문제에 대해 분석하는 방법 중 하나인 5WHY 활동은 학생들끼리만 실시하기에는 실제 쉽지 않은 방법이다. 이 방법을 사용할 때 교사가 모둠에 들어가 5WHY를 어느 정도 이끌어주면 학생들이 좀 더 편하게 문제를 분석할 수 있다.
- 단순히 문제의 분석이나 해결 계획 세우기만 하는 것이 아니라, 실제 문제 해결을 할 수 있도록 안내하여 학생들이 성취감을 가질 수 있도록 하고, 수업이 끝난 후에도 혹시 문제 해결의 단계가 완료되지 않으면 문제를 해결할 때까지 프로젝트를 지속할 수 있도록 안내하는 것도 좋다.

① 인권 침해의 의미와 원인

- (1) 인권 침해: 개인이나 단체 또는 국가 기관이 다른 사람의 인권을 침범하여 해를 입히는 행위
- (2) 발생 원인: 고정 관념이나 편견, 잘못된 관습, 불합리한 법률, 제도 등
- (3) 사례

가정	노인과 아동이 무관심 속에서 방치됨
학교	외모나 인종으로 따돌림을 당함
직장	채용이나 임금에서 차별 대우를 받음
사회	폭행, 학대 등의 범죄 행위 등

② 개인의 역할

- (1) 인권 감수성 함양: 나뿐만 아니라 다른 사람의 인권도 소중히 인식함
- (2) 인권 침해에 대한 관심: 어떠한 인권 침해가 발생하는지 주의 깊게 살피고 알아내려고 노력함

③ 인권 침해의 구제 방법

법원	<ul style="list-style-type: none"> • 법을 적용하여 분쟁을 해결함 • 재판: 침해된 권리를 구제하는 가장 보편적인 수단
헌법 재판소	<ul style="list-style-type: none"> • 헌법 질서를 수호하고 국민의 기본권을 보장하는 독립된 헌법 기관 • 헌법 소원 심판: 공권력 또는 법률로 인해 헌법상 기본권을 침해당한 국민이 권리 구제를 요청하여 심판함

③ 인권 침해의 구제 방법

국가 인권 위원회	인권을 침해할 우려가 있는 법이나 제도의 문제점을 찾아 개선 및 권고함, 인권 침해나 차별 행위를 조사 및 구제함
국민 권익 위원회	국무총리 소속 기관으로 국민의 고충 민원 처리와 불합리한 행정 제도를 개선함
대한 법률 구조 공단	경제적으로 어렵거나 법의 보호를 충분히 받지 못하는 국민의 권익을 보호함

활동 1 인권 침해의 사례를 찾고, 5WHY로 분석하기

활동 목표	나와 다른 사람이 가지는 권리의 소중함을 인식하고 비판적 사고력과 인권 감수성을 기를 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 전지, 사인펜, 포스트잇	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 활동지와 전지를 나누어 주고, 활동지에 나오는 사례 중 하나를 모둠원과 5WHY*를 활용한 분석을 통해 어떤 인권이 침해되었는지를 파악하여 인권 침해 사례 분석을 연습할 수 있도록 한다. 모둠 활동지 ① 활용 ② 모둠별로 전지 반 장과 사인펜, 포스트잇을 나누어 준다. ③ 포스트잇에 나 또는 주변 사람이 직접 경험했거나, 텔레비전, 인터넷 등에서 찾아볼 수 있는 인권 침해 사례에 무엇이 있는지를 브레인스토밍 한다. ④ 포스트잇에 쓴 인권 침해 사례들을 모둠원과 공유하며, 해당 사례가 인권 침해에 해당하는지 여부를 구분하고, 5WHY 활동을 통해 분석한다. ⑤ 인권 침해 사례 중 비슷한 것을 묶어 본 후, 먼저 해결해 보고 싶은 사례를 선정하여 활동지를 참고하며 모둠원과 함께 분석한다. 모둠 활동지 ② 활용 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제시된 사례 분석을 할 때는 정답을 찾기보다 모둠원이 다양한 자신의 생각을 제시할 수 있도록 한다. 실제 본인들이 찾은 인권 침해 사례 분석을 위한 연습이 잘 이루어질 수 있는 수준에서 활동이 이루어지도록 한다. ◆ 5WHY 활동이란? 가장 정확한 문제 정의에 도달하기 위하여 실시하는 근본적인 문제 분석 방법으로, 주어진 문제에 대해 계속해서 원인을 물어 근본적인 원인을 찾는 활동이다.

활동 2 인권 침해 사례의 구제 방안을 찾아보고 실제 행동하기

활동 목표	나와 내 주변의 인권 침해 문제를 해결하는 과정을 통해 문제 해결력과 의사소통 능력, 협업 능력 등을 기를 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ③, 전지, 사인펜, 포스트잇	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 지난 시간에 분석한 인권 침해의 사례를 구제 받으려면 어떻게 해야 하는지에 관해 교과서에 나오는 인권 구제 기관들과 관련하여 모둠원과 함께 논의한다. 모둠 활동지 ③ 활용 ② 모둠원과 함께 실제 인권 침해 사례를 해결하기 위해 무엇을 할 것인지 계획을 세우고, 이를 정리한다. ③ 가능하면 수업 시간 내에 직접 인권 문제를 해결하기 위한 계획을 실행한다. ④ '둘 가고 둘 남기*' 활동을 통해 다른 모둠과 결과물을 공유한다. ⑤ 모든 활동이 완료된 모둠은 결과물을 교사에게 제출한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 둘 가고 둘 남기 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 계속 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동을 말한다.

인권 침해 사례 분석하기

소속

____ 학년 ____ 반

모둠명

■ 교과서 18쪽 <해 보자>에 제시된 인권 침해 사례를 읽고, 다음 안내에 따라 모둠원과 함께 인권 침해 사례를 분석해 봅시다.

(1) (가), (나), (다) 중 우리 모둠이 선택한 사례에서 문제가 된다고 생각되는 현상으로는 무엇이 있는지 써 봅시다.

(2) 우리 모둠이 선택한 사례 속 문제 상황의 주인공이 나라면 어떤 느낌일지 마인드맵에 쓰면서 모둠원과 이야기해 봅시다.

(3) (가), (나), (다)의 사례 중 우리 모둠이 선택한 사례에서 문제가 되고 있는 현상에 대해 5WHY 활동을 진행하면서 결국 각 사례가 어떤 인권을 어떻게 침해하고 있는지 전지에 마인드맵 형식으로 쓰면서 분석해 봅시다.

인권을 구하라!

소속

____학년 ____반

모둠명

1 인권 침해 문제 찾기

- (1) 나 또는 우리 주변에서 직접 경험했거나, 텔레비전, 인터넷 등에서 찾을 수 있는 문제 중 인권 침해에 해당된다고 생각하는 것들을 자유롭게 포스트잇에 쓰면서 브레인스토밍 해 봅시다.
- (2) 자신이 쓴 사례들을 모둠원과 공유하며, 왜 인권 침해라고 생각했는지에 대해 이야기 나누어 봅시다. 모둠원은 해당 사례가 인권 침해의 사례에 해당되는지 그렇지 않은지에 대해 서로 묻고 판단하여 인권 침해 사례와 그렇지 않은 것으로 구분해 봅시다.
- (3) 인권 침해라고 판단된 사례들 중 빨리 해결해야 한다고 생각되는 문제를 모둠원과 상의하여 투표 등을 통해 결정해 봅시다.

2 문제 분석하기

- (1) 우리 모둠이 선택한 사례에서 문제가 된다고 생각되는 현상에는 무엇이 있는지 써 봅시다.

- (2) 우리 모둠이 선택한 사례 속 문제 상황의 주인공이 나라면 어떤 느낌일지 마인드맵에 써 가며 모둠원과 이야기해 봅시다.
- (3) 우리 모둠이 선택한 사례에서 문제가 되고 있는 현상에 대해 5WHY 활동을 진행하면서 결국 이 사례가 어떤 인권을 어떻게 침해하고 있는지 전지에 마인드맵 형식으로 써 가며 분석해 봅시다.

인권을 구하라!

소속

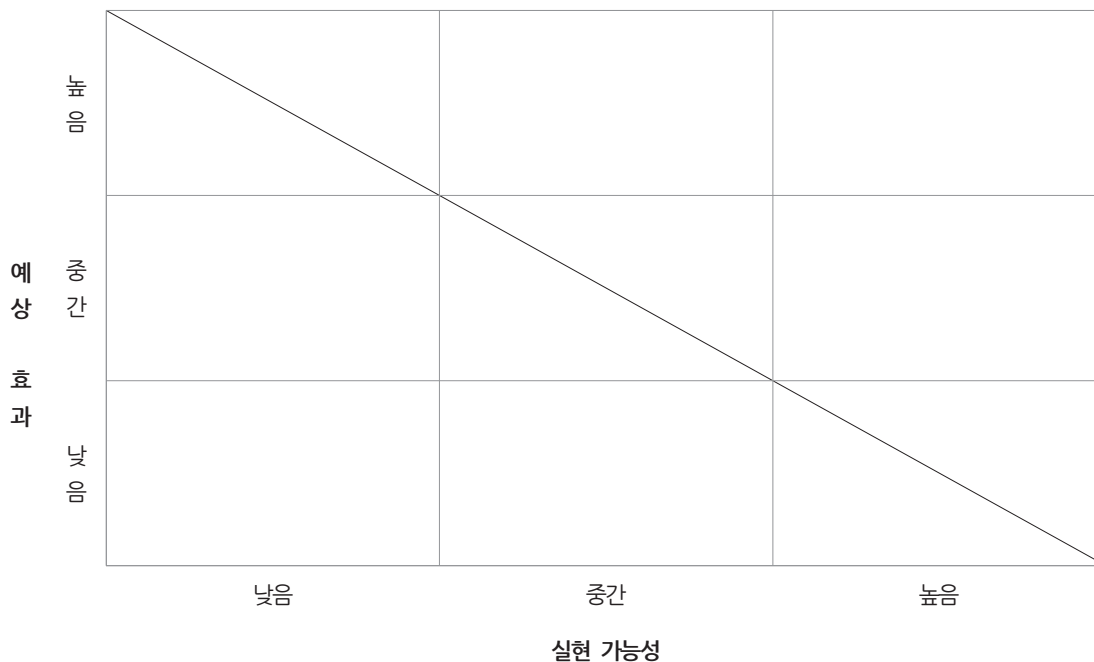
____학년 ____반

모듬명

1 인권 침해 문제 찾기

- (1) 지난 시간에 분석한 인권 침해를 구제 받을 수 있는 방법이 무엇이 있는지 교과서에 나오는 인권 구제 기관을 참고하여 브레인스토밍 해 봅시다.

- (2) 자신이 적은 대안들을 모듬원과 공유한 후, 다음 의사 결정 그리드 방법으로 대안을 구분해 봅시다.



* 의사 결정 그리드란? - 문제에 대한 대안에서 추구하고자 하는 목적을 달성할 수 있는 하나의 대안을 찾기 위한 방법 중 하나. 대안들을 분석하여 실현 가능성이 높을수록 표의 오른쪽에, 대안의 예상 효과가 클수록 위쪽에 표시한 후, 표 안의 대각선 위쪽에 있는 대안부터 차례대로 실현해 나갈 수 있도록 의사 결정을 도와주는 표이다.

- (3) 위의 의사 결정 그리드 분석 결과, 어떤 대안을 먼저 실현해 볼 것인가를 팀원들과 함께 결정하고, 다음 페이지의 안내에 따라 결정된 대안에 대한 계획을 세워 봅시다.

2 문제 해결 계획하기

(1) 위에서 찾은 문제 해결의 대안을 실제로 실행하기 위한 계획을 다음 양식에 따라 수립해 봅시다.

일시			장소		
팀명			주제 (문제 상황)		
해결 과정	해결책				
	5W1H	왜 :			
		어떻게 :			
		무엇을 :			
		어디서 :			
		누가 :			
		언제 :			
	관련 교과 (학습 내용)				
	실행 과정				
	느낀 점/ 시사점				
증빙 자료					

(2) 위에서 수립한 계획을 다른 모둠과 돌 가고 돌 남기를 통해 공유해 봅시다.

인권 감수성이란?

여러분들은 혹시 인권 감수성이란 말을 알고 계신가요?

오늘날 우리 사회에는 여러 가지 인권 문제들이 발생하고 있는데요,

인권 감수성은 바로 이러한 인권 문제들과 마주하고 있는 사회 속에 살아가고 있는 우리들에게 꼭 필요한 개념이라 할 수 있습니다. 그렇다면 과연 인권 감수성이란 무엇일까요?

1) 인권 감수성의 첫 번째 의미, **예민함**

감수성의 사전적 의미는 '**감각의 예민성**'입니다.

즉 인권 감수성을 사전적으로 풀이하자면 인권 문제에 대한 예민함이라고 말할 수 있습니다.

이때의 예민함이라는 말의 의미를 보다 잘 설명해줄 수 있는 짧은 글을 소개해드리겠습니다.

내 기억에 남은 최초의 '정치적' 사건은 1950년대 중반 요하네스버그의 한 겨울밤에 일어났다.
그 때 나는 열둘 아니면 열세 살 쯤 이었다. 아버지는 출장을 떠나 집을 비우셨다.
남아프리카 공화국 여느 중산층 가정(특히 유대인과 노파심 그득한 사람들)처럼,
우리 집도 아버지의 출장 때면 야경꾼을 불렀다.
나는 지금도 그날 온 사설 경비 업체의 줄루족 노인의 둥근 나무 귀걸이를 생생히 기억한다.
잠자리 가기 전 노인이 카키색 외투 깃을 올리고 옹크린 채
숯불 곁에서 손을 비비고 있는 것을 창 너머로 보았다.
폭신한 침대 시트 안에 딱딱딱한 탕파(湯婆)를 넣고서
할머니가 폴란드에서 가지고 오신 오리털 이불이 선사하는 푸근한 잠자리에 들다가
피득, 왜 저 노인은 밖에 있고 나는 안에 있는가 하는 생각이 들었다.
우리 어머니는 늘 내가 '너무 예민하다'고 말씀하신다. 정말로 너무 예민한 탓이었을까.
죄책감까지는 아니더라도 뭔가 잘못됐다는 느낌이 어슴푸레 들기 시작했다.

- Stanely Cohen 『States of Denial(Knowing about Atrocities and Suffering, 잔인한 국가 외면하는 대중)』 중

위의 글에서 '나'가 말하는 잘못됐다는 느낌, 그것이 바로 인권 감수성의 첫 번째 의미인 예민함입니다.

나와 다른 상황의, 나와 다른 조건에 놓인 누군가의 문제를 보았을 때 예민하게 반응할 줄 아는 능력인 것이죠.

2) 인권 감수성의 두 번째 의미, **공감**

인권 감수성의 두 번째 의미는 바로 타인의 입장을 이해하고 감정에 이입할 수 있는 **‘공감’**입니다.

인간은 태생적으로 공감의 능력을 가지고 있다고 합니다.

갓난아기의 경우에도 다른 아기의 울음소리를 듣고 ‘따라’ 우는 모습을 보이는데,

이러한 초보적인 공감 능력은 신체적인 성장과 맞물려 발전합니다.

그리고 다른 사람의 심리적 상태를 그 사람의 입장이 되어 느끼는 단계까지 확장하게 되죠.

이와 같은 공감 능력을 통해 타인의 감정과 생각을 온전히 이해할 줄 아는 것,

이것이 바로 인권 감수성의 두 번째 의미입니다.

3) 인권 감수성의 세 번째 의미, **일상적 감각의 틀 깨기**

인권 감수성의 마지막 의미는 ‘일상적 감각의 틀 깨기’입니다.

‘일상적 감각의 틀 깨기’란 바꿔 말하자면 **‘다름’과 ‘틀림’의 구분**이라 할 수 있습니다.

‘틀린 그림 찾기’라는 게임 아시죠?

그런데 혹시 이 이름이 조금 이상하다는 생각을 해보신 적이 있나요?

이 게임은 양 쪽의 그림에서 서로 ‘다른’ 부분을 찾는 게임입니다.

그런데 이름은 보시다시피 ‘틀린’ 그림 찾기라고 표현되어 있죠.

하지만 우리는 이와 같은 표현을 익숙하게 사용합니다.

심지어는 국어사전에서 ‘틀리다’를 찾으면 ‘다르다의 잘못’이라는 뜻이 명시되어 있기도 합니다.

이처럼 우리는 용어에서부터 다름과 틀림에 대한 구분이 모호한 사회에서 살아가고 있습니다.

그 가운데서 차이를 인정하고 차별과 구분할 줄 아는 능력,

그것이 바로 인권 감수성의 세 번째 의미라 할 수 있습니다.

인권, 즉 인간이 존엄하다는 인식은 한 사회가 가진 도덕성을 반영합니다.

또한 그 어떠한 가치보다 중시되어야 하는 것이기도 합니다.

여러분은 인권 감수성을 가지고 있나요?

* 출처: 사회 복지 법인 따뜻한 동행 블로그(<http://blog.naver.com/ddablog>)
「당신은 ‘인권 감수성’을 가지고 계신가요?」

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	어떤 상황이 인권을 침해하고 있는지 여부를 파악할 수 있는가?			
	인권이 침해되었을 때 어떤 기관을 통해 해결해야 할지 알고 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

03

국회의 역할과 권한

활동명 '나는 기자다' 활동으로 국회의 역할과 권한 이해하기

■ 학습 목표

- 국회의 위상을 이해하고 국회의 권한을 설명할 수 있다.
- 국회의 역할에 대해 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

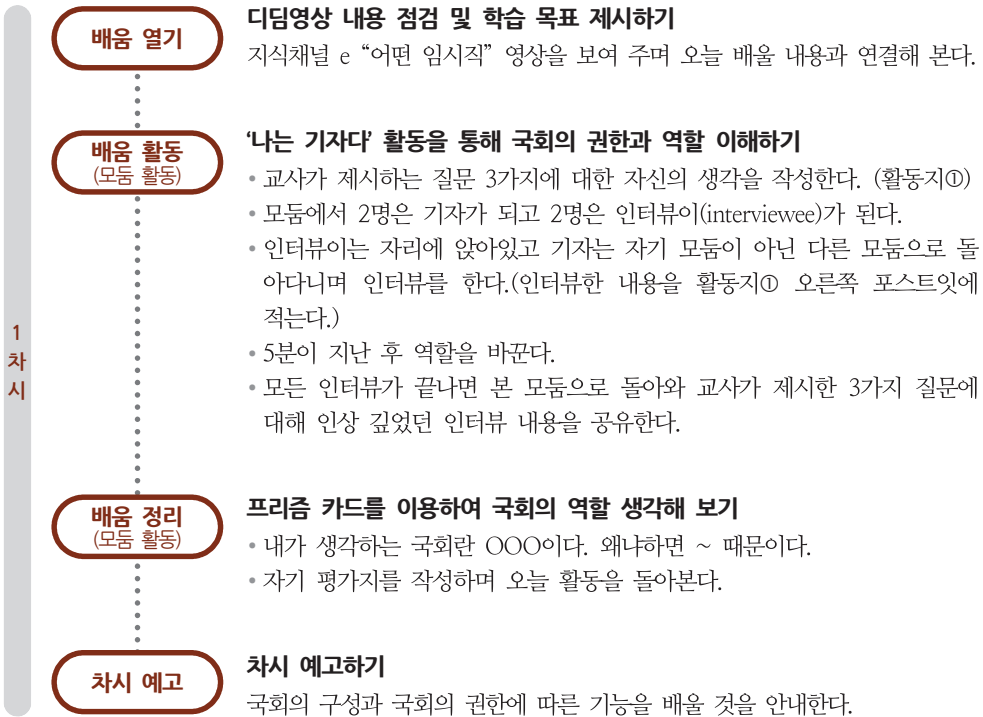
■ 수업 의도

'나는 기자다' 활동은 각각 기자와 인터뷰이가 되어 서로 질문하고 답함으로써 자연스럽게 의사소통 능력을 키울 수 있으며, 정해진 답을 요구하는 단원보다 다양한 생각을 이끌어 내는 단원에 적용하기 적합하다.

본 차시에서는 그 동안 우리가 생각하는 국회의 모습은 어떠한지 인터뷰를 통해 알아보고 우리나라 국회의 위상과 그 역할에 대해 생각해 보도록 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



1
차
시

선생님을 위한 꿀팁

“둘 가고 둘 남기” 활동을 하다보면 가끔 설명은 안하고 프린트 물을 보여주는 학생이 있는 경우가 있다. 하지만 “나는 기자다” 활동을 통해 기자가 인터뷰한다고 하니 기자는 적극적으로 질문을 하고 인터뷰이 또한 인터뷰이로서 자신의 이야기를 전하는 학생이 많아짐을 느꼈다.

① 국회의 의미

- (1) 국민의 대표 기관: 국민이 선출한 대표로 구성된 국가 기관이 의회이며, 우리나라는 국회라고 부름
- (2) 입법 기관: 국민의 의사를 반영하여 법률을 제정함
- (3) 국정 감시 기관: 다른 국가 기관을 견제하고 감시하여 국민의 자유와 권리를 보장함

② 국회의 구성

- (1) 지역구 국회의원: 국민이 선거구별 후보자에게 투표하여 직접 선출함
- (2) 비례 대표 국회의원: 선거에서 정당별 득표율에 비례하여 선출됨
- (3) 국회 의장단: 국회 의장 1인과 국회 부의장 2인을 선출함

② 국회의 구성

- (4) 본회의
 - ① 국회의 최종적인 의사 결정이 이루어짐
 - ② 정기적으로 열리는 정기회와 수시로 열리는 임시회가 있음
 - ③ 일반적인 의사 결정은 재적 의원 과반수 출석과 출석 의원 과반수 찬성으로 이루어짐
- (5) 상임 위원회: 효율적인 의사 진행을 위해 본회의에서 결정할 안건을 미리 조사하고 심의함

③ 국회의 입법에 관한 권한

- (1) 법률의 제정 및 개정권



- (2) 법 개정안 제안 및 의결권
- (3) 조약에 관한 동의권 등

④ 국회의 재정에 관한 권한

- (1) 예산안 심의·확정권 등
- (2) 정부 살림살이에 국민의 의사를 반영하고, 국민의 재산과 권리를 보장하기 위함

⑤ 국회의 일반 국정에 관한 권한

- (1) 국정 감사권, 헌법 기관 구성원 임명 동의권, 탄핵 소추 의결권 등
- (2) 국가 기관이 서로 견제하여 국민의 기본권을 보장함

활동 1 '나는 기자다' 활동을 통해 국회의 역할과 권한 이해하기

<p>활동 목표</p>	<p>'나는 기자다' 활동을 통해 국회의 역할과 권한에 대해 이해할 수 있다.</p>				
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지, 포스트 잇, 필기도구, 프리즘 카드</p>				
<p>수업 활동</p>	<p>① 개인별로 '나는 기자다' 활동지를 나누어 준다.</p> <p>② 질문 세 가지에 대한 자신의 생각을 작성한다. 개별 활동지 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국회는 어떤 일을 할까요? - 국회의 역할 중 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇이라고 생각하나요? 그 이유는? - 우리나라 국회에 대한 나의 생각은? <ul style="list-style-type: none"> • I LIKE _____ • I WISH _____ <p>③ 모둠에서 2명은 기자가 되고 2명은 인터뷰이(interviewee)가 된다.</p> <p>④ 인터뷰이는 자리에 앉아있고 기자는 자기 모둠이 아닌 다른 모둠으로 돌아다니며 인터뷰를 한다.(인터뷰한 내용을 활동지 ①의 오른쪽 포스트잇에 적는다.)</p> <p>⑤ 5분이 지난 후 역할을 바꾼다.</p> <p>⑥ 모든 인터뷰가 끝나면 본 모둠으로 돌아와 교사가 제시한 세 가지 질문에 대해 인상 깊었던 인터뷰 내용을 공유한다.</p> <p>⑦ 프리즘 카드로 국회의 역할 표현하기 국회란 OOO이다. 왜냐하면 ~ _____ 때문이다.</p> <p>◆ 수업 활동 후 학생 피드백</p>	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 세 가지 질문에 대한 답은 교과서를 참고할 수 있다고 사전에 안내하는 것이 좋다. • 활동 마무리 단계에서 프리즘 카드를 이용하는 대신 인터뷰 활동을 통해 포스트잇에 작성한 "국회의 역할 중 가장 중요하다고 생각되는 것"을 칠판에 비슷한 내용끼리 분류하여 붙여보고 함께 공유하는 방법도 있다. • 수업을 마치며 < I LIKE WISH > 를 통해 오늘 수업을 되돌아보고 학생들의 피드백을 받을 수 있다. 			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="324 1102 730 1144">I LIKE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="324 1144 730 1459"> <ul style="list-style-type: none"> • 먼저 자신이 조사를 하고 몰랐거나 부족했던 것을 인터뷰함으로써 친구가 알아낸 것을 배울 수 있어서 부족함을 채울 수 있다. • 설명을 받아 적으면서 내용을 좀 더 쉽게 이해할 수 있다. • 모두가 수업에 집중할 수 있었고 친구들의 생각을 알 수 있어서 좋았다. </td> </tr> </tbody> </table>	I LIKE	<ul style="list-style-type: none"> • 먼저 자신이 조사를 하고 몰랐거나 부족했던 것을 인터뷰함으로써 친구가 알아낸 것을 배울 수 있어서 부족함을 채울 수 있다. • 설명을 받아 적으면서 내용을 좀 더 쉽게 이해할 수 있다. • 모두가 수업에 집중할 수 있었고 친구들의 생각을 알 수 있어서 좋았다. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="730 1102 1136 1144">I WISH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="730 1144 1136 1459"> <ul style="list-style-type: none"> • 일방적으로 자신이 원하는 답변을 강요하지 않았으면 좋겠다. • 설명을 듣지 않고 그냥 보고 쓰기만 하는 친구들이 없으면 좋겠다. • 답이 정해져 있는 질문이라면 혼자서도 알아낼 수 있고 답도 거의 비슷해서 이왕이면 질문을 개인의 생각을 적는 쪽으로 하면 좋겠다. </td> </tr> </tbody> </table>	I WISH
I LIKE					
<ul style="list-style-type: none"> • 먼저 자신이 조사를 하고 몰랐거나 부족했던 것을 인터뷰함으로써 친구가 알아낸 것을 배울 수 있어서 부족함을 채울 수 있다. • 설명을 받아 적으면서 내용을 좀 더 쉽게 이해할 수 있다. • 모두가 수업에 집중할 수 있었고 친구들의 생각을 알 수 있어서 좋았다. 					
I WISH					
<ul style="list-style-type: none"> • 일방적으로 자신이 원하는 답변을 강요하지 않았으면 좋겠다. • 설명을 듣지 않고 그냥 보고 쓰기만 하는 친구들이 없으면 좋겠다. • 답이 정해져 있는 질문이라면 혼자서도 알아낼 수 있고 답도 거의 비슷해서 이왕이면 질문을 개인의 생각을 적는 쪽으로 하면 좋겠다. 					

예시

1 국민의 대표 기관인 국회! 그것이 알고 싶다!

1. 국회는 어떤 일을 할까요?

국가의 조약과 통치의 기초가 되는 법률을 만든다.
국가 권력이 남용을 막고 국민의 기본권을 보장하기 위해 행정부, 사법부 등 다른 국가 기관을 감시하고 비판한다.

국민의 대표 기관
· 입법기관: 국가의 조약과 통치 기초가 되는 법률을 만든다.
· 국가 권력에 대해 견제 기관: 국가 권력이 남용을 막고 국민의 기본권을 보장하기 위해 행정부, 사법부 등 다른 국가 기관을 감시하고 비판한다.

2. 국회의 역할 중 가장 중요한 것은 무엇이라고 생각 하나요? 그 이유는?

여러 법률을 만드는 것
→ 국가의 올바른 운영의 기초가 되고 국민의 기본적인 삶을 보장하기 때문이다.

국가의 조약과 통치는 법률에 기초하기 때문에 입법 기관으로서의 역할이 가장 중요하다고 생각한다.

3. 우리나라 국회에 대한 나의 생각은?

I LIKE.. 국민의 기본권을 보장한다.
I WISH.. 국민에게 올바르고 정당하게 적용되는 법률을 많이 만들어 주길 바란다.

I like... 국가 권력을 견제하는 역할이 좋다.
I wish... 국회의원 간의 화합이 필요하다고 생각한다.

예시

수업 활동

1 국민의 대표 기관인 국회! 그것이 알고 싶다!

1. 국회는 어떤 일을 할까요?

* 국민의 대표 기관
◁ 입법기관: 국가의 조약과 통치의 기초가 되는 법률을 만든다.
* 국가 권력의 남용을 막고 국민의 기본권을 보장하기 위해 행정부, 사법부 등 다른 국가 기관을 감시하고 비판한다.

국민의 대표기관으로서 국가의 조약과 통치의 기초가 되는 법률을 만들고, 국가 권력의 남용을 막고 국민의 기본권을 보장하기 위해서 행정부, 사법부 등 다른 국가 기관을 감시하고 비판한다.

2. 국회의 역할 중 가장 중요한 것은 무엇이라고 생각 하나요? 그 이유는?

국가의 조약과 통치에 관한 법률이 기초되기 때문에 입법 기관으로서의 역할이 가장 중요하다고 생각한다.

법을 만드는 것.
우리 생활은 법으로 둘러싸여 있기 때문에 법을 만드는 것이 가장 중요하다.

3. 우리나라 국회에 대한 나의 생각은?

I LIKE.. 국가 권력을 견제하는 역할이 광범위하다고 생각한다.
I WISH.. 국회의원 간의 화합이 필요하다고 생각한다.

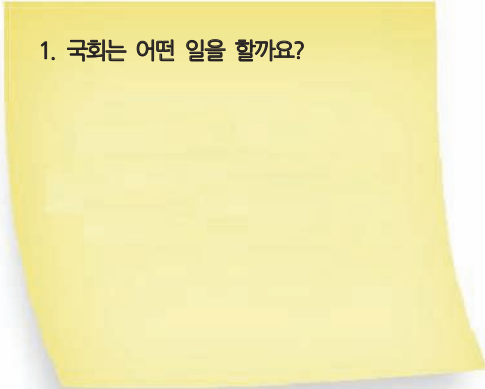
I LIKE
법이나 정책을 만들도록 하는 데에 민주정치가 이윤될 수 있을 것 같고
I WISH
국민을 대표해서 법을 만든다고 제대된 법을 만든다면 좋겠다.

“나는 기자다” 활동

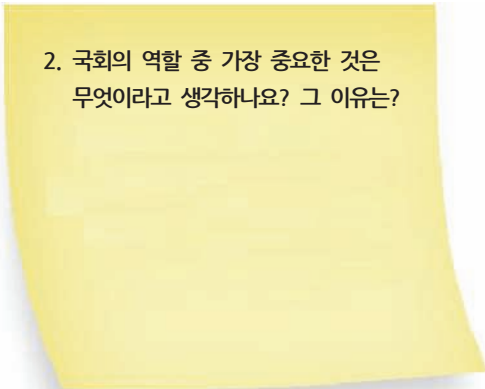
소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름

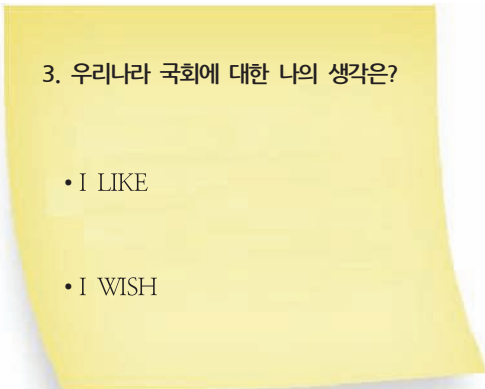
“국민의 대표 기관인 국회! 그것이 알고 싶다!”



포스트잇을 붙이세요.



포스트잇을 붙이세요.



포스트잇을 붙이세요.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	입법부로서 국회의 위상과 역할을 설명할 수 있는가?			
	국회가 국정 전반에 걸쳐 어떤 권한을 가지고 있는지 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

04

합리적 선택과 기회비용

활동명 경제 개념 카드 짝짓기로 경제 용어 이해하기, 생활 속 사례로 합리적 선택과 기회비용 이해하기

■ 학습 목표

- 경제 용어 카드로 경제의 기본 개념을 이해하고 자신의 입말로 설명할 수 있다.
- 경제의 기본 개념을 알고 일상생활 속에서 비용과 편익을 고려한 합리적 선택을 할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

학생들은 보통 경제라고 하면 어른들만이 관심을 가지고 이야기할 수 있는 주제라고 여기기 쉽다. 그러나 경제는 우리 일상생활의 전부라고 말해도 될 정도로 삶과 밀접하게 연관이 되어 있다. 경제적으로 풍요로운 삶을 살기 위해서 평생 동안 소득과 소비를 어떻게 해야 할지 고민하고 계획해야 한다.

따라서 어렵고 딱딱하게 여겨지는 경제 개념부터 쉽게 정리를 하고, 일상생활 속에서 한정된 자원으로 후회 없는 선택을 할 수 있는 문제 해결 능력과 의사 결정 능력을 기르게 하는 데 중점을 두었다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1 (개인 활동)

‘경제 개념 카드 짝짓기’로 경제 용어 이해하기

- 모둠별로 지리 개념과 용어 해설이 써져 있는 카드를 책상 위에 뒤집어 흩어놓는다.
- 모둠 내에서 서로 돌아가며 개념카드와 해설 카드를 하나씩 들추어 짝을 맞춘다.
- 개념이 익숙해질 때까지 반복하여 게임을 한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

생활 속 사례로 합리적 선택과 기회비용 이해하기

- 생활 속에서 자신이 겪었던 선택의 문제를 핵사보드를 활용하여 브레인 스토밍한다.
- 모둠 안에서 협력적 대화를 통해 사례 한 가지를 정하고 A4 용지에 비주얼 씽킹을 가미하여 문제를 만들어 교실 벽에 게시한 다음 모둠이 서로 돌아가며 문제를 푼다.

사후 영상 및 내용 정리

학습 내용 정리하기

문제 풀이를 한 답지를 서로 맞춰 보고 오개념을 수정하며 복습한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 경제 개념 카드와 해설 카드는 교사가 작성하여 나누어 주어도 좋으나 책을 함께 읽으면서 학생들이 직접 작성하게 해도 좋다.
- 단, 글자가 비치는 일이 없도록 두꺼운 종이를 사용하도록 한다.
- 활동 ②에서 교실 벽에 게시한 문제를 풀 때에는 지식 장터 느낌이 나도록 진행하며 모둠 협력은 하되 답은 개인이 작성하도록 한다.

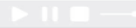
1 경제 활동

- (1) 경제 활동 : 사람이 생존에 필요한 재화나 서비스를 생산하고 분배하며 소비하는 활동
- (2) 희소성 : 인간의 욕구는 무한한 데 비해 이를 충족해 줄 자원은 한정되어 있는 것
 - ① 무엇을 얼마나 생산하고 소비할 것인지 선택의 문제 발생
 - ② 그러나 희소성은 자원의 양이 한정되어 있다고 해서 반드시 발생하는 것은 아니다. 원하는 사람이 없다면 그 자원은 희소하지 않은 것이다.



1 경제 활동

- (3) 기회비용 : 어떤 경제적 선택이 이루어지면 다른 선택의 기회는 포기해야 하는데, 이 때 어떤 것을 선택함으로써 포기해야 하는 가치 중에 가장 큰 것
- (4) 합리적 선택 : 가장 적은 비용으로 가장 큰 편익을 얻을 수 있는 선택
 - ① 비용 : 기회비용
 - ② 편익 : 선택으로 얻게 되는 만족감이나 이득



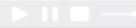
2 재화와 서비스

재화	서비스
	
인간의 욕구를 충족해 주는 물건	인간의 욕구를 충족해 주는 행위



3 경제 활동의 순환

- (1) 생산 : 재화와 서비스를 만드는 것
- (2) 분배 : 생산 과정에 참여한 대가를 나누어 갖는 것
- (3) 소비 : 재화나 서비스를 구입하여 사용하는 것



4 경제 문제의 발생

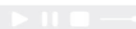
- (1) 무엇을 얼마나 생산할 것인가?
(생산의 종류와 양의 문제)
- (2) 어떻게 생산할 것인가?
(생산 방법의 문제)
- (3) 누구를 위하여 생산할 것인가?
= 누구에게 얼마나 분배할 것인가?
(분배의 문제)

∴ 희소성



5 경제 체제

- (1) 시장 경제 체제 : 가계와 기업이 자신의 이익을 자유롭게 추구하고 경제 문제가 시장 가격을 통해 해결되는 경제 체제
- (2) 계획 경제 체제 : 국가가 각 경제 주체에 생산, 분배, 소비 등을 계획하고 명령함으로써 경제 문제를 해결하는 경제 체제
- (3) 혼합 경제 체제 : 시장 경제 체제를 바탕으로 정부가 경제에 어느 정도 개입하는 경제 체제로, 오늘날 대부분 국가가 이에 해당함



활동 1 '경제 개념 카드 짝짓기' 로 경제 용어 이해하기


활동 목표	경제 용어 카드로 경제의 기본 개념을 이해하고 자신의 입말로 설명할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①(경제 개념 카드, 설명 카드), 개별 활동지 ②	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 활동지를 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용 ② 개념카드와 설명 카드를 가위로 자른다. ③ 가위로 자른 카드를 섞어서 책상 위에 올려놓는다. ④ 각 모듬의 1번부터 돌아가면서 개념 카드 하나를 집어 들고 그 용어의 의미에 해당하는 카드를 짝지어 말하며 가져온다. ⑤ 돌아가며 카드를 짝지어 가져가는 게임을 할 때에는 모듬원 모두가 순서대로 공평하게 가져가도록 하고, 친구가 잘 모를 때에는 나머지 3명 모두가 도와주어 반드시 익히고 넘어가도록 한다. (여기까지 20분) ⑥ 위 게임을 주어진 시간 안에 모두 끝내고 나면 카드를 뒤집어 놓고 하나씩 뒤집어 위치를 기억하면서 정확하게 짝지어 가져온다. 책상 위 카드가 모두 소진될 때까지 게임을 하고 카드를 가장 많이 가져오는 사람이 승리한다. ⑦ 개인 활동지를 이용하여 용어와 의미를 한 번 더 정리한다. 개별 활동지 ② 활용 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 경제 주요 용어와 그 설명을 색이 서로 다른 A4 용지에 작성을 하여 배부하도록 한다. • (예) 개념은 노란색, 설명은 초록색 • 활동지의 칸에 따라 페이퍼 커터기를 활용해 종이를 반듯하게 자르고, 코팅까지 하면 다른 학급에서도 활용할 수 있다. <p>활동 Tip</p> <p>개념 카드와 의미 카드를 짝지어 집어 들고 올 때는 경제 개념의 의미를 큰 소리로 정확하게 읽으며 개념을 익히도록 한다.</p>

활동 2 생활 속 사례로 합리적 선택과 기회비용 이해하기

활동 목표	희소성, 기회비용 등 경제의 기본 개념에 대한 이해를 바탕으로 일상생활 속에서 비용과 편익을 고려한 합리적 선택을 할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ③, 미니 헥사보드 또는 허니 컴보드 한 학급용, 보드펜, 보드 지우개, 포스트잇	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모듬별로 미니 헥사보드나 허니 컴보드를 배부한다. ② 생활 속에서 자신이 겪었던 선택의 문제를 헥사보드를 활용하여 브레인 스토밍한다. ③ 헥사보드에 쓰여 있는 내용을 함께 훑어보고 그 중 하나를 선택한다. ④ A4 용지에 가장 합리적인 선택은 무엇인지 이때의 기회비용은 얼마인지를 구할 수 있는 문제를 만들어 적고 교실 벽에 피엠피엠피 붙여 놓는다. 모듬 활동지 ③ 활용 ⑤ 각 모듬마다 포스트잇에 답을 적어 문제지에 붙이고 다 채워지면 각 모듬의 답을 비교해 본다. ⑥ 문제를 풀 때는 서로 토론하여 함께 풀되 답은 돌아가며 적는다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미니 헥사보드는 모듬 안에서, 허니 컴보드는 한 학급 전체가 브레인 스토밍하기 좋은 도구이다. 이런 교구 없이 보통은 포스트잇을 활용하는 것이 일반적이다. • 자신의 모듬을 제외한 4개의 모듬 문제만 풀도록 한다.

경제 활동	소비	기본적 경제 문제
재화	희소성	경제 체제
서비스	기회비용	시장 경제 체제
생산	편익	계획 경제 체제
분배	합리적 선택	혼합 경제 체제

모둠 활동지 ① 경제 용어 카드(초록 색지)

<p>사람이 생존에 필요한 재화나 서비스를 생산하고 분배하며 소비하는 모든 활동</p>	<p>재화나 서비스를 구입하여 사용하는 것</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 무엇을 얼마나 생산할 것인가? (생산의 종류와 양의 문제) • 어떻게 생산할 것인가? (생산방법의 문제) • 누구를 위하여 생산할 것인가? = 누구에게 얼마나 분배할 것인가? (분배의 문제)
<p>인간의 욕구를 충족해 주는 물건</p> 	<p>인간의 욕구는 무한한 데 비해 이를 충족해 줄 자원은 한정되어 있는 것</p>	<p>경제 문제를 해결하는 방식에 따라 제도적으로 정착된 것</p>
<p>인간의 욕구를 충족해 주는 행위 (예 : AS, 택배, 의사의 진료, 가수의 공연 등)</p> 	<p>어떤 경제적 선택이 이루어지면 다른 선택의 기회는 포기해야 하는데, 이 때 어떤 것을 선택함으로써 포기해야 하는 가치 중에 가장 큰 것</p>	<p>가계와 기업이 자신의 이익을 자유롭게 추구하고 경제문제가 시장 가격을 통해 해결되는 경제 체제</p>
<p>재화와 서비스를 만드는 것 (운반, 판매도 포함)</p> 	<p>선택으로 얻게 되는 만족감이나 이득</p>	<p>국가가 각 경제 주체에 생산, 분배, 소비 등을 계획하고 명령함으로써 경제 문제를 해결하는 경제 체제</p>
<p>생산 과정에 참여한 대가를 나누어 갖는 것(월급, 은행 이자 등)</p> 	<p>가장 적은 비용으로 가장 큰 편익을 얻을 수 있는 선택</p>	<p>시장 경제 체제를 바탕으로 정부가 경제에 어느 정도 개입하는 경제 체제</p>

카드 짝짓기

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

■ 경제 용어와 그 의미를 바르게 연결해 보세요.

희소성	재화나 서비스를 구입하여 사용하는 것	사람이 생존에 필요한 재화나 서비스를 생산하고 분배하며 소비하는 모든 활동	경제활동
편익	인간의 욕구는 무한한 데 비해 이를 충족해 줄 자원은 한정되어 있는 것	인간의 욕구를 충족해주는 물건	서비스
소비	어떤 것을 선택함으로써 포기해야 하는 가치 중에 가장 큰 것	인간의 욕구를 충족해주는 행위 (예 AS, 택배, 의사의 진료, 가수의 공연 등)	재화
시장 경제 체제	선택으로 얻게 되는 만족감이나 이득	재화와 서비스를 만드는 것 (운반, 판매도 포함)	경제 문제
기회비용	가계와 기업이 자신의 이익을 자유롭게 추구하고 경제문제가 시장 가격을 통해 해결되는 경제 체제	<ul style="list-style-type: none"> • 무엇을 얼마나 생산할 것인가? • 어떻게 생산할 것인가? • 누구를 위하여 생산할 것인가? 	생산
합리적 선택	가장 적은 비용으로 가장 큰 편익을 얻을 수 있는 선택	생산 과정에 참여한 대가를 나누어 갖는 것 (월급, 은행 이자 등)	계획 경제 체제
혼합 경제 체제	시장 경제 체제를 바탕으로 정부가 경제에 어느 정도 개입하는 경제 체제	국가가 각 경제 주체에 생산, 분배, 소비 등을 계획하고 명령함으로써 경제 문제를 해결하는 경제 체제	분배

모둠 활동지 ③ 모둠 사례 카드 문제지 및 답지

가장 합리적 선택은 무엇일까요?

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

- 아래 문제를 읽고 가장 합리적인 선택은 무엇일지 적어 보세요. 이때 기회비용은 얼마, 또는 무엇인가요?

<문제 예시>

모듬별 포스트잇 답지를 붙이는 곳

모듬별 포스트잇 답지를 붙이는 곳

모듬별 포스트잇 답지를 붙이는 곳

모듬별 포스트잇 답지를 붙이는 곳

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 학습한 내용

- 느낀 점

- 앞으로 실천할 점

2 자기 평가하기

평가 영역	항 목	점수				
		⑤	④	③	②	①
자기성찰 및 모둠활동 성찰	내가 속한 모둠은 각자 자신의 역할에 충실하였다.					
	우리 모듬의 모든 구성원은 수업 활동을 하는 동안 활발하게 의사소통을 하며 협력을 잘하였다.					
	카드 짝짓기와 합리적 선택하기 활동을 하는 과정에서 사고력과 문제 해결 능력이 향상되었다.					
참여도	활동을 통해 평소 생활 속에서 경제의 기본 개념을 알고 기회비용을 고려한 합리적 선택을 잘 해야겠다는 생각과 다짐을 하였다.					
	활동 요령을 인식하거나 활동 후 결과물을 공유하고 피드백을 나누는 과정에서 적극적으로 민주적 의사 표현을 하였다.					
	활동을 하는 과정에서 적극적으로 창의적 의견을 제시하고 모듬에 보탬이 되도록 하였다.					
	카드 짝짓기와 모듬 사례 탐구 과정에 적극적으로 참여하였다.					

※ 5. 매우 그렇다 4. 대체로 그렇다 3. 그렇다 2. 별로 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다

3 모듬활동에 가장 기여한 친구의 이름을 적고 그 이유를 적어 주세요.

05

기업의 사회적 책임

활동명 신문기사 토론헬기, 비주얼씹킹 카드 뉴스 만들기

■ 학습 목표

- 기업 관련 신문 기사를 읽고 기사의 내용과 기업이 가져야 할 사회적 책임을 카드 뉴스 기법으로 정리하여 제시할 수 있다.
- 기업가가 되어 어떤 것을 상품화할지, 사회에 어떤 기여를 할지 이야기할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

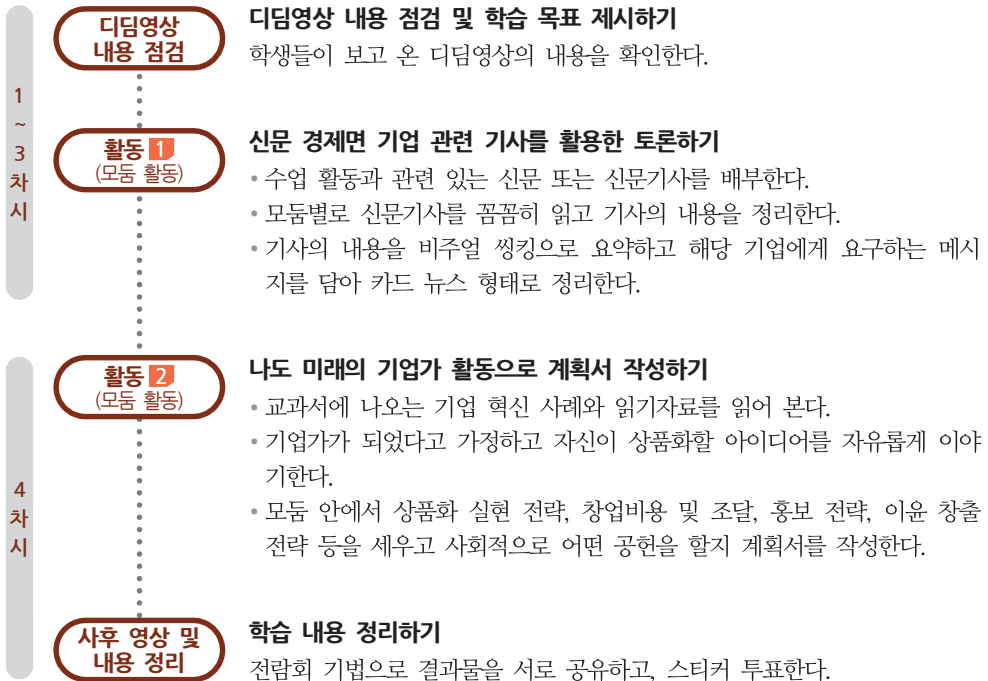
■ 수업 의도

언론을 통해 보이는 우리나라 기업은 매출 달성, 수출 등과 같은 긍정적인 이미지도 있지만, 정경 유착이나 비리, '갑질' 등과 같이 부정적인 이미지도 많다. 특히 최근의 뉴스들을 통해 우리나라 재벌 기업들의 도를 넘은 부조리한 행태들을 보면서 기업의 사회적 책임이 얼마나 중요한지를 새삼 느끼게 된다.

이에 이 단원에서는 국내에서 이슈가 되고 있는 재벌 기업과 관련한 신문 기사를 활용하여 기업이 지켜야 할 윤리, 사회 구성원으로서의 역할을 생각해 보고, 우리 사회의 문제점에 대한 해결 방안을 모색해 보도록 하였으며, 이를 바탕으로 새로운 형식의 뉴스를 제작해 보게 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상은 「지식채널e」 '경제시리즈 시즌3-11부 기업가 정신'을 활용하였다.
- 요즘은 신문을 정기 구독하는 가정이 흔치 않으므로 교사가 준비하여 배부하거나 언론사 홈페이지를 활용하도록 한다. 와이 파이 환경이 갖춰진 학교라면 학생들이 스마트폰으로 직접 기사를 검색하여 문제를 해결하도록 한다.

① 「지식채널e」 '경제시리즈 시즌3 - 기업가 정신

19세기 후반부터 제1차 세계 대전이 일어나기까지 독일과 오스트리아의 고도 경제성장을 경험한 한 젊은 경제학자. 그가 관심을 가졌던 것은 “이렇게 경제가 발전하는 것을 이론으로 만들 수 있을까?”

1913년, 컨베이어벨트 시스템으로 자동차를 생산하기 시작한 포드 자동차
자동차 한 대 조립 시간, 750분 → 93분으로 단축



① 「지식채널e」 '경제시리즈 시즌3 - 기업가 정신

이로 인해 낮아지는 가격
1908년 825달러 → 1913년 550달러 → 1920년 255달러
1907년 8,500대 생산,
1925년 포드 자동차의 모델 T 12,000,000대 판매

but, 1950년대, 알루미늄캔 등장으로 양철캔 쇠퇴, 이에 타격을 받은 미국 철강회사
→ 산업의 지형뿐만 아니라 생활 방식까지 변화



① 「지식채널e」 '경제시리즈 시즌3 - 기업가 정신

새로운 방식으로 생산하고 새로운 상품을 생산하는 기업가들

1912년 29세의 젊은 경제학자 조지프 슈페터가 자본주의를 연구하며 발견한 것
→ 단순한 사업가와 기업가의 차이

자본주의 경제를 발전시키는 것은 혁신을 일으키는 '기업가'들

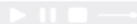


① 「지식채널e」 '경제시리즈 시즌3 - 기업가 정신

슈페터가 말하는 '기업가'란?
기업의 경영자? 회사의 주인? 사업가? 단순한 제조업자나 상인? 이 아닌 혁신을 일으키는 개인들!

슈페터가 꼽은 기업가의 가장 순수한 예
1850년대 영국 기술자이자 발명가, 헨리 베서머 연료 공급이 불필요한 제강법을 발명, 스스로 철강 산업에 뛰어들며 값싼 강철의 시대를 열었다.

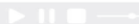
“그는 진정한 천재였다. 그러나 분명히 전형적인 기업가였고 값싼 강철에 대한 뚜렷한 비전이 있었다!”



① 「지식채널e」 '경제시리즈 시즌3 - 기업가 정신

단순히 부자가 되고 싶거나 돈벌이가 목적이 아닌 “무언가를 창조해내고 자신의 에너지와 재능을 발휘하는 데에서 즐거움”을 느끼며 “어려움을 피하지 않고 변화를 모색”하는 기업가들,

기업가 정신이야말로 경제 성장의 원동력이라고 본 슈페터.
“호황기는 다수의 기업가들이 출현할 때만 오며 그런 '기업가'가 소멸하고 기업이 관료화될 때 자본주의는 붕괴한다.”



② 「기업의 역할과 사회적 책임」 교과서 핵심 내용

- (1) 기업 : 생산 활동을 통해 이윤의 극대화를 추구하는 경제 주체
- (2) 기업의 역할 : 가계에 일자리와 소득 제공, 세금 납부
- (3) 기업의 사회적 책임: 사회 구성원으로서의 역할을 다하는 것
 - 투명한 기업 경영, 법과 기업 윤리 준수, 환경 보호, 장애인·여성 고용 확대, 기부 활동 등



활동 1 경제면 기업 관련 신문 기사를 활용한 토론 - 뉴스 리터러시와 비주얼씹킹

활동 목표	경제면의 기업 관련 신문 기사(비리 관련)를 활용하여 사진 대신 비주얼씹킹 기법으로 카드 뉴스를 제작하고 공유할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, ②, 읽기 자료 ③, ④, ⑤, 개별 활동지 ⑥	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 모둠별로 신문기사를 배부한다. 카드 뉴스의 형식을 간단하게 설명하고 신문기사의 내용을 파악하게 한다. 읽기 자료 ③ 활용 모둠별로 활동지를 배부한다. 모둠 활동지 ① 활용 모둠별로 카드 뉴스 제작을 위한 기획 회의를 하도록 한다. (카드 뉴스 제작을 위해 카드 뉴스의 주제, 독자, 제작 목적, 제작 방법 등을 정하되, 카드 뉴스를 보게 될 독자를 쓰도록 하는 것은 결과물을 볼 대상의 입장에서 생각해 보고 진지하게 활동을 하게 하려는 것임.) 신문기사에 나오는 해당 기업의 비리 내용을 카드 뉴스로 어떻게 제작할지 스토리보드를 작성한다. 모둠 활동지 ② 활용 위 기획서와 스토리보드를 토대로 비주얼씹킹 카드 뉴스를 제작한다. 단, 카드 뉴스 사례를 살펴보고 카드 뉴스에 대한 이해를 돕는다. 또한 해당 기업의 문제점을 비판하고 기업의 사회적 책임을 강조하는 내용이 포함되어야 한다. 읽기 자료 ④, ⑤ 활용 완성된 결과물을 교실 벽에 게시하고 전람회 기법으로 공유한다. 개별 활동지 ⑥ 활용 	<p>활동 Tip 모둠마다 스마트폰 한 대 정도를 준비하도록 하여 활동에 맞는 신문 기사를 검색하여 문제를 해결하게 하면 더 좋다.</p> <p>활동 Tip 카드 뉴스란 주요 이슈를 이미지와 짧은 텍스트로 정리한 모바일 맞춤형 뉴스를 말한다. 이 활동에서는 카드 뉴스의 그러한 형식을 빌려 사진 대신 비주얼노트한 이미지를 활용하고 이미지 아래 짧고 강렬한 문구를 넣어 6~10장 정도의 카드를 만들도록 한다. 단, 카드의 개수는 모둠원이 모두 공평하게 참여하는 범위 내에서 경하도록 한다. 예를 들어 모둠원이 4명이라면 4장, 8장……. 모둠원을 5명으로 한다면 5장, 10장……. 이런 식으로 1인당 책임져야 할 카드를 같게 한다.</p>

활동 2 나도 미래의 기업가

활동 목표	교과서와 읽기자료를 참고하여 사회적 기여 계획을 포함한 창업 계획서를 작성할 수 있다.	
준비물	미니 헥사보드 또는 포스트잇, 보드펜, 보드 지우개, 읽기 자료 ③, 모둠 활동지 ⑦ 등	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 모둠별로 미니 헥사보드 또는 포스트잇 등을 배부한다. 교과서와 읽기 자료를 읽고 각자의 생각을 자유롭게 이야기한다. 읽기 자료 ③ 활용 모둠별로 자신이 상품화하고 싶은 아이디어를 브레인스토밍하고 토론을 거쳐 하나의 아이디어를 선정한다. 모둠 안에서 대화와 토론을 거쳐 창업 아이디어, 상품화 실현 전략, 이윤 창출 전략, 비용 조달 방법, 사회적 기여 계획, 기대되는 효과 등을 정리하여 적는다. 모둠 활동지 ⑦ 활용 각 모둠마다 완성된 결과물을 옆 모둠으로 돌려 공유하고, 자기 모둠 결과물이 돌아올 때까지 반복한다. 창의적이고 실현 가능성이 있는가를 기준으로 별 투표를 진행한다. (다른 모둠의 결과물에 모둠에서 정한 만큼의 별을 그려 준다. 1~5개) 	<p>활동 Tip 미니 헥사보드는 모둠 안에서 브레인스토밍하기 좋은 도구이다. 헥사보드에 자신의 아이디어를 자유롭게 썼다 지웠다 할 수 있다. • 모둠별로 창업 아이디어를 짜도록 해도 좋고 전체 토론을 통해 하나의 상품 아이템을 정한 뒤 모둠별로 구체적 계획을 세워도 좋다.</p>

모듬 활동지 ① 카드 뉴스 기획서

카드 뉴스 기획서	소속	_____학년 _____반
		모듬명

■ 신문기사의 내용을 활용하여 카드 뉴스 형태로 제작하기 위해서는 주제, 예상되는 독자, 뉴스를 만드는 이유, 뉴스에 담고 싶은 내용 등이 중요합니다. 이러한 내용을 담은 카드 뉴스 기획서를 작성해 봅시다.

신문기사의 핵심 내용	() 기업의 ())
------------------------	---------------------------

항 목	내 용
카드 뉴스의 주제(제목)는 무엇인가요?	※ 전달하고자 하는 내용을 담아 짧고 강렬한 제목을 정합니다.
카드 뉴스를 보게 될 사람은 누구일까요?	※ 공유, 전시했을 경우 누가 보게 될 지를 씁니다.
이 카드 뉴스를 만드는 목적은 무엇인가요?	※ 단원의 핵심 내용과 학습목표를 생각해서 씁니다.
카드 뉴스에 담고 싶은 내용을 적어 보세요.	※ 기사 내용을 요약하고, 해당 기업의 문제점에 대한 해결 방안을 적습니다.
카드 뉴스를 어떻게 만들까요?	※ 모듬원들의 역할 분담, 비주얼씹킹 방법 등 구체적인 계획을 적습니다.

모둠 활동지 ② 카드 뉴스 스토리보드

카드 뉴스 스토리보드 만들기

소속

____학년 ____반

모듬명

■ 전달하고자 하는 주제, 기획서의 내용과 일치하도록 카드 뉴스 스토리보드를 작성해 봅시다.

순서	내용(이미지에 넣을 짧고 강렬한 문구)	비주얼씽킹(간단히)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

대기업 회장 부인이 직원에게 폭언 동영상 공개... 경찰 내사 착수

23일 □□기업 회장의 부인인 A 씨로 추정되는 '갑질' 동영상이 공개됐다. A 씨의 갑질 의혹에 대한 동영상이 공개된 것은 처음이다. 이에 경찰은 A 씨의 갑질, 폭행·폭언에 대한 의혹에 대해 내사에 착수했다.

익명 제보자에게 받아 공개한 동영상에 따르면 A 씨로 추정되는 한 중년 여성이 등장한다. 해당 중년 여성은 한창 공사가 진행 중인 건물 옥상에서 한 여성 작업자에게 사대질을 하고 있다. 중년 여성이 여성 작업자를 향해 계속 손가락질을 하자 여성 작업자는 쫓기듯 성급히 비켰다. 그럼에도 불구하고 중년 여성은 여성 작업자에게 쫓아가 왼팔을 잡아끌어 반대쪽으로 내치기도 했다. 중년 여성은 같이 있던 남성 작업자에게도 손찌검하는 자세를 취했고 남성 작업자가 가지고 있던 종이문치를 빼앗아 바닥에 버렸다. 오○○ 뉴스에 따르면 제보자는 "이 영상이 2014년 5월, 한 호텔 공사 당시 촬영한 것"이라고 말했다.

A 씨가 일상적으로 그룹 직원들에게 욕설과 폭언을 했다는 증언들이 계속되고 있는 상황이다. 이달 19일에는 2013년 자택 구조 변경 공사 당시 이 이사장 추정 인물이 작업자에게 폭언하는 음성 파일이 공개되기도 했다. □□기업 측은 "동영상 속 여성이 A 씨가 맞는지 사실관계를 확인하기 어렵다"고 말했다. 이에 대해 경찰은 A 씨가 여러 사람을 상대로 폭행 및 욕설, 폭언을 했다는 의혹에 관해 내사에 착수했다. 내사는 경찰이 정식 수사에 들어가기 전에 사실관계를 파악하고 범죄 혐의점이 있는지 검토하는 절차다.

한국경제, 2018. 4. 24.

□□기업의 '갑질' 피해자 10명 넘어... 경찰, 피해 조사 계속

A 씨 폭행·업무 방해 혐의로 입건 및 출국 금지... 출석일 미정

경찰이 □□기업 회장의 부인 A 씨에게 폭언·폭행을 당했다는 피해자를 10명 넘게 확보한 것으로 알려졌다. 경찰에 따르면 이 사건을 수사하는 서울 지방 경찰청 광역 수사대는 피해자 조사를 마치는 대로 A 씨를 소환할 계획이다. 출석 요구 날짜는 아직 정해지지 않았으나 경찰은 A 씨를 부르기 전 피해자를 최대한 많이 확보하겠다는 방침을 세워 다소 시간이 걸릴 것으로 보인다. 앞서 경찰은 A 씨를 폭행 및 업무 방해 혐의로 입건하고 출국 금지 조치를 내렸다. A 씨는 2014년 5월께 인천의 한 호텔 증축 공사장에서 공사 관계자들에게 폭언을 퍼부으면서 손찌검하는 영상이 공개돼 구설에 올랐다.

경찰은 이 영상에 등장하는 여성이 A 씨가 맞다고 확인했으며, 이 이사장에게 수차례 맞은 피해자의 진술도 확보했다. 이 이사장은 2013년 여름에는 자택 구조 변경 공사를 하던 작업자들에게 욕을 하면서 폭행한 혐의도 받고 있다.

이 밖에도 A 씨가 운전기사·가사도우미·계열사 직원 등에게 수시로 심한 말이나 손찌검을 했다는 의혹도 여러 제기됐다.

한국경제, 2018. 5. 21.

읽기 자료 ④ 카드 뉴스 (예시)



카드 뉴스 출처 :
 청와대 홈페이지 > 정책자료 > 정책브리핑 > 정책플러스 > 카드 뉴스 >
 일상 속 저작권 침해 사례 어떤 것들이 있나

- ※ 카드 뉴스 제작 시 유의사항
- 만들고자 하는 카드 뉴스가 다른 사람의 명예, 사생활 등을 침해하고 있지는 않나요?
 - 만들고자 하는 카드 뉴스가 다른 사람의 저작권을 침해하고 있지 않나요?
 - 자신이 만든 저작물에 대한 권리표시 및 이용범위 등에 대한 표시를 하였나요?
 (카드 뉴스에 누가 만들었는지 표시를 하였나요?)
 - 만들고자 하는 카드 뉴스가 거짓을 포함하고 있지는 않나요?
 - 일상생활에 영향을 줄 수 있는 전문적인 정보를 확인 없이 담고 있지는 않나요?
 - 만들고자 하는 카드 뉴스가 폭력적인 내용, 음란물, 범죄 관련 정보, 비속어 등을 담고 있지 않나요?
 - 이 카드 뉴스가 다른 사람에게 사회적으로 영향을 미칠 수 있다는 점을 이해하고 만들었나요?
- 2016, 한국언론진흥재단, 「중학생을 위한 뉴스리터러시」 교재 참고

내일을 위한 신발 ‘○○’

2006년 블레이크 마이코스키는 신발이 없는 아르헨티나 아이들을 돕기 위해 ○○를 설립했다. 한 켤레를 팔 때마다 한 켤레를 기부하는 단순한 아이디어에서 시작된 ○○는 고객들의 열광적인 반응에 힘입어 단기간에 글로벌 브랜드로 성장했다.

네이밍과 로고

○○의 원래 이름은 '내일을 위한 신발(Shoes for Tomorrow)'이다. 이를 신발 뒷단에 다는 로고에 맞도록 출였고, 지금의 브랜드가 되었다. ○○의 로고는 하늘색 아르헨티나 국기에 브랜드명을 결합하여 만들었다.

블레이크 마이코스키는 1976년 미국 텍사스 주 알링턴에서 태어났다. 블레이크는 세탁 서비스 사업, 교육 프로그램 사업 등을 운영하던 사업가였다. 2006년, 29살의 블레이크는 휴가 차 아르헨티나로 여행을 떠났다. 블레이크는 아르헨티나에서 많은 아이들이 맨발로 다니는 것을 목격했다.

아이들의 발은 물집이 잡히고 상처가 났으며, 상처를 통해 각종 질병에 감염되기도 했다. 또한 아르헨티나에서 신발은 학교를 가기 위한 교복의 일부로 맨발의 아이들은 학교에 갈 수 없었다. 블레이크는 신발이 없는 아이들을 돕고 싶었지만 단순한 모금 활동으로 아이들을 돕는 일에 한계가 있다고 생각했다.

One for One의 탄생

블레이크는 지속 가능한 도움을 주기 위한 방법으로 신발 사업을 시작하기로 했다. 그리고 신발 한 켤레 팔 때마다 아이들에게 신발 한 켤레를 보내주는 One for One 기부를 구상했다. 회사의 이름은 '더 나은 내일을 위한 신발(Shoes for Tomorrow)'이라는 뜻의 브랜드로 정했다.

블레이크는 아르헨티나의 전통신발인 알파르가타(Alpargata)에 관심을 가졌다. 알파르가타는 부드러운 캔버스 천으로 만든 신발로, 폴로 선수부터 농부, 학생 등 많이 사람들이 즐겨 신었다. 그는 친구 알레호 니티와 함께 알파르가타를 현대적으로 재해석한 신발을 제작했다. 그 후 로스앤젤레스로 돌아와 2006년 자신의 아파트에서 사업을 시작했다.

글로벌 브랜드로 도약

처음 ○○의 기부 목표는 250켤레였다. 그러던 중 <로스앤젤레스 타임스>가 ○○를 소개하면서 2,200건의 주문을 더 받게 되었다. 그 해 ○○는 1만 켤레의 신발을 아르헨티나에 기부했다. 그 후 더 많은 언론 매체가 ○○의 편안한 착용감과 기부 스토리에 관심을 가졌고, 할리우드 스타들이 ○○를 애용하면서 대중적인 인기를 얻었다.

○○는 2007년 5만 켤레, 2010년에는 100만 켤레의 신발을 판매했다. 신발을 기부하는 국가도 아르헨티나에서 시작해 캄보디아, 에티오피아, 아이티 등 23개국으로 확대되었다. 2011년까지 ○○는 연간 300%씩 성장했고, 1,000만 번째 신발을 기부했다. 그리고 30개국에 진출하며 글로벌 브랜드로 성장했다.

아이웨어 설립

2011년 ○○는 아이웨어를 선보였다. ○○ 아이웨어는 고객이 안경 한 개를 구매할 때마다 단순히 안경을 기부하는 것이 아니라, 도움이 필요한 한 사람이 시력을 찾을 수 있도록 돕는 것이다. 이를 위해 도움이 필요한 지역의 주민들에게 전문적인 눈 질환 검사와 안과 치료를 제공했다.

로스팅 회사 설립

2013년 ○○는 아무도 예상하지 못했던 커피 사업을 시작하였다. ○○는 커피 한 봉지를 팔 때마다 물이 필요한 사람에게 일주일 치의 물을 제공했다. 이로써 ○○는 신발 회사가 아닌 기부회사로서 탐스 2.0을 시작했다.

○○는 현재까지 70개국에 6,000만 켤레가 넘는 신발을 기부하였다. 그리고 기부용 신발의 최소 1/3은 현지에서 생산하겠다는 약속을 지키고 있다. ○○ 아이웨어를 통해 13개국 40만 명에게 시력을 되찾아 주었고, ○○ 로스팅 회사를 통해 깨끗한 물을 공급하며 안전한 출산을 돕고 있다. ○○는 신발브랜드가 아닌 'One for One 기부 브랜드'가 되었다.

<출처> 탐스의 브랜딩-다음백과

개별 활동지 ⑥ 카드 뉴스 평가 체크리스트

카드 뉴스 평가하기

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

◆ 각 모둠별 결과물을 둘러보면서 아래 체크리스트를 작성하세요.

모둠	주 제	우수한 점	아쉬운 점	순위
1				
2				
3				
4				
5				
6				

나도 미래의 기업가!

소속 _____학년 _____반

모듬명

창업 아이디어 소개

상품화 실현 전략



창업에 필요한 비용 및 조달 방법

창업에 따른 이윤 창출 전략



혁신, 사회적 기여 계획

예상되는 기업의 성장



나도 미래의 기업가!

소속

____학년 ____반

모듬명

비주얼씹킹으로 요약

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 활동한 내용

- 느낀 점

- 앞으로 실천할 점

2 자기 평가하기

평가 영역	항 목	점수				
		⑤	④	③	②	①
자기성찰 및 모듬 활동 성찰	내가 속한 모듬은 각자 자신의 역할에 충실하였다.					
	우리 모듬의 모든 구성원은 수업 활동을 하는 동안 읽기자료와 보충자료도 꼼꼼히 읽고 활발하게 의사소통을 하며 협력을 잘하였다.					
	신문기사를 읽고 비주얼 씩킹과 카드 뉴스를 만드는 과정에서 비판적 사고력과 문제 해결 능력이 향상되었다.					
참여도	‘나도 미래의 기업가’ 활동을 통해 평소 느꼈던 것을 바탕으로 새로운 아이디어를 제시하면서 창의력과 협업 능력이 향상되었다.					
	활동 요령을 인식하거나 활동 중 토론을 할 때, 활동 후 결과물을 공유하고 피드백을 나누는 과정에서 민주적으로 의사 표현을 하였다.					
	활동을 하는 과정에서 적극적으로 창의적 의견을 제시하고 모듬에 보탬이 되도록 하였다.					
	카드 뉴스 기획서와 스토리보드 짜기, 창업 계획서 만들기 과정에 전반적으로 열심히 참여하였다.					

※ 5. 매우 그렇다 4. 대체로 그렇다 3. 그렇다 2. 별로 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다

3 모듬 활동에 가장 기여한 친구의 이름을 적고 그 이유를 적어 주세요.

06

지속 가능한 경제생활

활동명 비주얼 버킷 리스트 만들기, 경제 신문 만들기

■ 학습 목표

- 일생 동안 이루어지는 경제생활을 조사할 수 있다.
- 경제적으로 지속 가능한 생활을 위해 자산 관리와 신용 관리가 중요함을 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

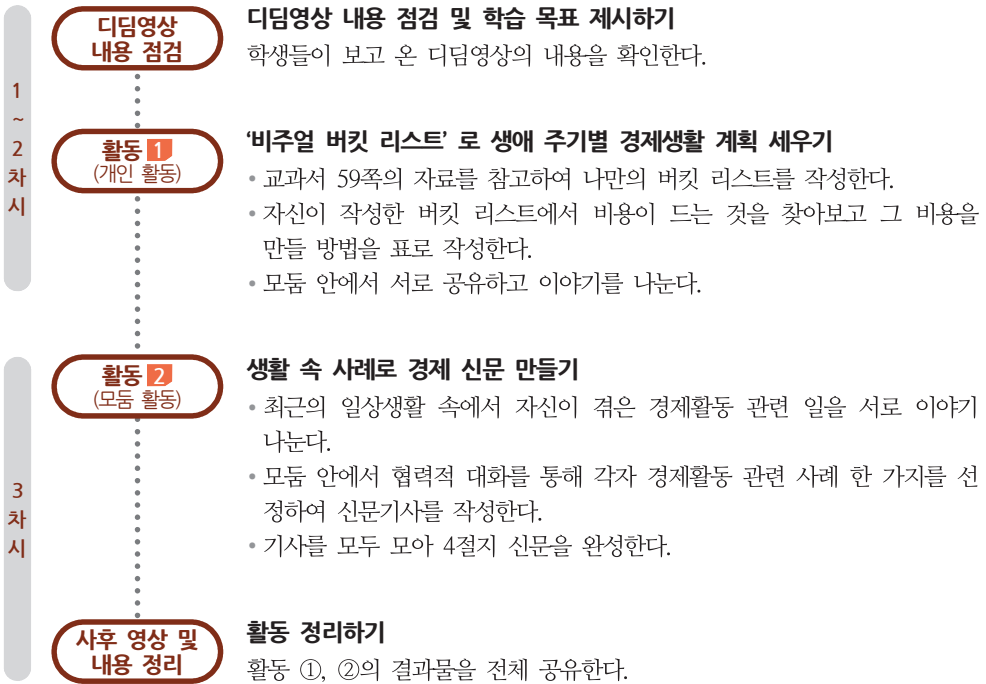
■ 수업 의도

우리는 일생 동안 경제생활을 한다. 그런데 어릴 때부터 제대로 된 경제 교육을 받지 않으면 성인이 되고 노년이 될 때까지 누구에게도 신용을 잃지 않고 지속 가능한 경제생활을 하기 힘들다.

아직은 생산 활동 능력이 없어 부모님의 용돈으로 생활하는 청소년이지만 자신의 수입과 지출, 저축 등 경제 개념을 바로 알고 계획적인 경제생활을 하는 습관을 기르도록 하는 데 주안점을 두고 이 수업을 디자인하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



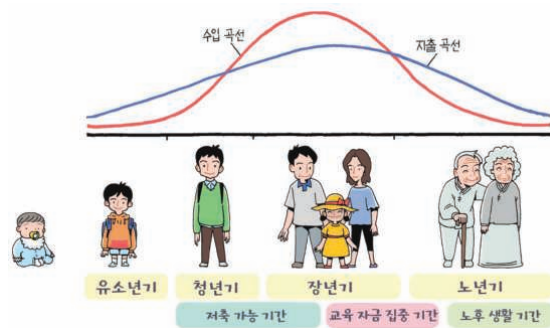
선생님을 위한 꿀팁

- 교과서에 나오는 '해 보자', '자료 콕콕' 활동 등을 좀 더 정교화 하여 학생들이 활동하도록 하였다.
- 비주얼 씩킹이나 만화로 결과물을 제작하도록 한 것은 시각적으로 내용을 구조화하는 활동을 통해 기억력과 창의력을 기르고, 학생 상호간에 서로의 이야기에 더 잘 집중하고 공감, 소통하는 분위기를 만들기 위함이다.
- 버킷 리스트 작성 시 장난스럽게 하지 않고 자신의 생애주기별 하고 싶은 목표를 진지하게 작성하도록 한다.
- 경제 신문의 경우, 신문에 담은 내용을 표현하는 것은 자유롭게 하되, 실제 신문 형식을 빌려 작성하도록 한다.

III-3. 지속 가능한 경제생활

경제생활은 어른만 하는 것이 아닙니다.
 경제생활은 평생에 걸쳐 이루어집니다.
 여러분은 어제 또는 오늘, 무엇을 샀나요?
 그 돈은 어디서 생겼나요?
 우리는 거의 매일 소비를 해요.
 소비를 하려면 소득이 있어야 해요.
 안정적인 경제생활을 위해서는 계획적인 소비를
 해야 하고 돈도 잘 모아야 합니다.
 일생 동안 안정적인 경제생활을 위해
 무엇을 준비해야 할지 알아보시다.

1 생애 주기에 따른 수입과 지출



2 생애 주기에 따른 경제생활

- (1) 유소년기 : 생산 < 소비
바람직한 경제생활 태도 형성이 중요
- (2) 청년기 : 생산 활동에 참여, 소득 형성
- (3) 장년기 : 소득 증가 시기, 소비도 집중 증가(자녀 양육, 내 집 마련 등), 노후 대비를 위한 저축 필요
- (4) 노년기 : 평균 수명의 연장으로 은퇴 이후 노년기가 길어짐.
→ 노년기 대비의 중요성 증대
∴ 생애 전체를 고려한 돈에 대한 계획과 관리가 필요

3 지속 가능한 소비생활

- (1) 자산 관리
 - ① 자산 : 자신이 소유하고 있는 것 중에서 경제적 가치를 지닌 것. 소득이 쌓여 만들어진 재산
 - ② 자산의 종류: 예금, 적금, 주식, 채권, 부동산 등
 - ③ 자산 관리 : 지속 가능한 소비 생활을 위해 소득이 없는 시기를 고려하여 자산을 확보하고 운영하는 것
 - ④ 자산 관리가 필요한 이유 : 생산 활동을 통해 소득을 얻는 기간과 양은 한정되어 있기 때문에
 - ⑤ 자산 관리 방법 : 수입, 지출, 저축, 투자, 보험, 연금 등

3 지속 가능한 소비생활

- (1) 자산 관리를 위해 고려해야 할 요소
 - ① 안전성 : 투자한 원금이 손실되지 않는 정도
 - ② 수익성 : 투자를 통해 이익을 얻을 가능성
 - ③ 유동성 : 돈이 필요할 때 바로 현금화할 수 있는 정도
- (2) 신용 관리
 - ① 신용 : 사람의 경제적 지불 능력, 지불 능력에 관한 사회적 평가
 - ② 신용 관리가 필요한 이유 : 현대 사회는 신용 거래가 확대, 신용을 잃으면 앞으로의 경제생활에 지장을 초래하기 때문

4 주요 용어 해설

- (1) 예금 : 일정한 계약에 의하여 은행이나 금융기관에 맡기는 돈으로 유동성과 안정성은 높고 수익성은 낮음
- (2) 주식 : 주식회사가 자본금을 마련하기 위해서 발행하는 증서로 수익성은 높지만 안전성은 낮음
- (3) 채권 : 기업이나 정부가 일반인으로부터 자금을 빌리고 발행하는 증서로 발행 기관에 따라 안정성, 수익성 다름
- (4) 부동산 : 주택, 상가, 토지, 건물 등 움직여서 옮길 수 없는 재산으로 유동성이 낮음

활동 1 '비주얼 버킷 리스트' 로 생애 주기별 경제생활 계획 세우기

활동 목표	생애 주기에 따른 경제생활을 그림으로 표현하고 나의 버킷 리스트를 작성할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 네임펜, 색연필, 8절 도화지 등	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 모둠별로 활동지와 네임펜, 색연필 등을 배부한다. 개별 활동지 ① 활용 내가 이루고 싶은 것, 하고 싶은 것을 시기별로 정리한다. ②에서 정리한 내용을 시각적 도구를 활용하여 마인드맵으로 정리한다. (8절 도화지 활용) 자신의 버킷 리스트에서 비용이 드는 것을 찾고 그 비용을 만드는 방법을 적는다. 모둠별로 비주얼 버킷 리스트를 책상 가운데 펼쳐놓고 서로 이야기를 나누며 공유하도록 한다. 친구의 결과물과 이야기를 바탕으로 하여 친구의 버킷 리스트에서 인상적인 내용을 표에 적는다. 활동지를 돌려가며 친구의 버킷 리스트를 응원하는 한 마디를 써 준다. 나의 활동지가 나에게 다시 돌아오면 친구들이 써 준 응원의 한 마디를 읽는다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 개인 활동지에 항목별 내용을 구체적으로 적으며 자신의 생애 주기별 목표를 설계한 다음 비주얼 버킷 리스트는 8절 도화지를 활용하여 크게 작성하도록 한다. 모듬 안에서 활동과 관련한 자연스러운 대화는 허용하되, 다른 친구의 버킷 리스트를 보며 장난을 치지 않고 서로 존중하도록 지도한다. 활동 후 8절지 결과물을 교실 벽에 게시하거나 학급 담임에게 학생 이해를 위한 자료로 주어도 좋다.

활동 2 생활 속 사례로 경제 신문 만들기

활동 목표	최근 일주일 동안 학교나 집에서 있었던 경제 활동 관련 내용을 신문으로 제작할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ②, 네임펜, 매직, 색연필, 포스트잇, 4절지 등	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 활동지와 각종 준비물을 배부한다. 모듬 활동지 ② 활용 최근의 일상생활 속에서 자신이 겪은 경제활동 관련 일을 포스트잇에 적어 활동지에 붙인다. 하나의 사례를 하나의 포스트잇에 적되 1인당 적어도 3장 이상씩 적도록 한다. 활동지에 붙여놓은 포스트잇의 내용을 바탕으로 서로 이야기를 나눈다. 모듬 안에서 협력적 대화를 통해 경제활동 관련 사례 한 가지를 각각 선정하여 신문 기사를 작성한다. 4절지 활용 신문 기사 면을 어떻게 구성할 것인지 결정한다. 각자 자신의 기사를 작성할 때에는 브레인스토밍을 한 내용을 바탕으로 사설, 만화 등 창의적인 방법으로 자유롭게 제작하도록 한다. 모듬원들의 기사를 모두 모으고 대화를 통해 수정, 보충하여 4절지 신문을 완성한다. 옆 모듬으로 한 칸씩 결과물을 돌려 다른 모듬이 작성한 기사를 읽고 제한 시간 안에 기사 내용 중 경제 용어나 개념을 찾아 작은 포스트잇에 적고 해당 라인에 붙인다. 제한 시간이 지나면 다시 옆 모듬으로 돌려 활동을 반복한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>모듬 활동지 ①에 포스트잇으로 의견을 모은 후 협력 토론을 통해 기사를 하나씩 선정한다. 기사가 선정된 후에는 신문을 어떻게 구성할 것인지 활동지에 습작을 해 보고 실제로 경제 신문을 제작할 때에는 4절지를 이용한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>자신의 모듬을 제외한 나머지 모듬에서 작성한 기사를 모두 읽고 경제 용어나 개념을 찾아 낸 후 자신의 모듬 결과물이 돌아오면 친구들이 붙인 내용을 확인하여 수정할 내용이 있으면 전체 발표하거나, 의견이 다를 경우 토론을 통해 답을 찾아가도록 한다.</p>

나의 버킷 리스트	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 내가 이루고 싶은 목표나 하고 싶은 것을 생애 주기별로 적어 보자.

연세	무엇을 (아주 세부적으로 자세히 써 보세요.)
10대	
20대	
30대	
40대	
50대	
60대	
70대 이상	

2 위에 정리한 내용을 시각적 도구를 활용하여 시기별로 마인드맵 해 보자.

개별 활동지 ① 버킷 리스트

1 나의 버킷 리스트에서 비용이 드는 것을 찾아보고, 그 비용을 만들 방법을 아래 표에 작성해 보자.

무엇을	언제	얼마나	어떻게(구체적으로)
예) 요리 자격증 따기	10대	매월 10~15만 원	(부모님 도움으로)요리 학원 다니기
예) 식당 열기	40대	○천만 원	2,30대 취업, 꼬박꼬박 적금을 부어 자금 마련

4 모둠별로 비주얼 버킷 리스트를 책상 가운데 모아놓고 서로 이야기를 나누어 보자.

이름	친구에게 들은 이야기, 인상적인 내용
홍길동	길동이는 멋진 경찰이 되기 위해 태권도를 꾸준히 배우고 있다고 한다. 운동을 취미로 하는 줄 알았는데 경찰이 되기 위해 준비하는 것이라고 하니 참 멋지다.

5 친구의 버킷 리스트를 응원하는 한 마디를 쓰고 친구들에게 말해 보자.

친구 이름	응원의 한 마디
응원해 주는 친구 이름	꿈을 꼭 이루라는 응원의 한 마디
박나눔	행복아~! 네가 요리에 관심이 많은 줄 몰랐는데, 요리를 계속 배워서 나이가 들면 식당을 차린다고 하니 너무 멋지다. 요리 많이 배워서 꼭 멋진 식당주인이 되렴.

모둠 활동지 ② 경제 신문(예시)

()학년 ()반	신문 제목		발행일 : 발행인 :
<p><모둠원1></p>		<p><모둠원2></p>	
<p><모둠원3></p>		<p><모둠원4></p>	

비경쟁 독서 토론으로 용돈 관리 기술 익히기

■ 활동 소개

위에 소개한 활동 ① “비주얼 버킷 리스트로 생애 주기별 경제생활 계획 세우기” 활동과 관련하여 아동과 청소년들의 경제 교육에 유용한 도서를 읽고 비경쟁 독서 토론을 진행하는 활동이다.

이 수업에서는 학생들의 일상생활과 관련하여 가장 공감이 되는 내용으로서, 부자가 되는 기술보다는 자신의 용돈을 가치 있게 써서 마음이 행복해지는 부자가 되도록 이끌어 줄 수 있는 『용돈 관리의 기술』이라는 책을 활용하는 것으로 설계하였다.

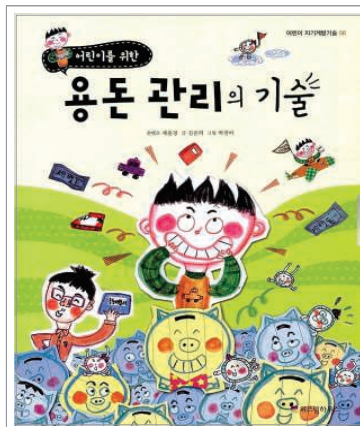
◆ 비경쟁 독서 토론

지정된 책을 읽고 모둠원끼리, 또는 모둠 간 협력 토론을 진행하면서 의미 있는 질문과 대화를 나누고 생각을 키워나가는 활동

■ 활동 방법

- ① 제시한 일정 기간 동안 지정된 책을 함께 읽는다. (아래 활동 Tip 참고)
- ② 책의 내용 중에서 인상적이었던 핵심 내용을 브레인 스토밍한다.
- ③ 모둠별로 포스트잇이나 핵사보드를 활용하여 용돈 관리와 관련하여 자신이 가장 중요하다고 생각하는 내용을 적는다.
- ④ 모둠원들이 적은 내용을 함께 공유하고 서로 이야기 나눈다.
- ⑤ 적어 놓은 내용 중에 가장 중요한 키워드라고 생각하는 것 세 가지를 선정한다. (핵심 키워드 선정 : 예 세뱃돈, 우선순위, 저축 등)
- ⑥ 핵심 키워드를 넣어 문장을 완성한다. 단, 경제용어를 사용하여 문장을 완성한다. (예 명절에 받은 세뱃돈은 저축을 하고, 돈을 쓸 때는 우선순위를 정하여 계획적으로 소비해야 한다.)
- ⑦ 위 핵심 문장 아래 강력한 질문을 만들고 토론을 통해 질문 아래 해결방법을 적는다. 이런 방법으로 Q&A를 세 번 정도 이어간다.

◆ 책 소개



간단하고 재미있게 따라할 수 있는 5단계 용돈 관리 비법!

- Level 1 돈과 용돈 알아보기
 - 돈이 좋은 이유를 알고 적절한 용돈 규모를 정해 보자.
- Level 2 용돈 받기 & 용돈 벌기
 - 균형 잡힌 용돈 관리를 위해 예산을 세워 보자.
- Level 3 용돈 쓰기
 - 충동구매를 줄이고 계획적으로 소비하는 연습을 하자.
- Level 4 저축하기
 - 목표를 두고 나에게 맞는 저축 계획을 세우자.
- Level 5 인생 설계하기
 - 나만의 인생에 맞는 경제 플랜을 만들어 보자.

◆ 질문 만들기

의미 있는 강력한 질문을 만들어 토론을 해나가는 활동은 학생들에게 쉽지 않은 일이다. 학생들이 어려워 할 때는 질문에 시를 주어 그 질문에 대해 생각하고 답을 찾아갈 수 있도록 분위기를 풀어준다.

활동 Tip

경제 교육을 목표로 하는 독서 토론 진행 시 본시 수업 이전에 미리 일정 기간을 정하여 책을 읽어오게 하거나 학교 예산 등을 활용하여 각 모둠에 한 권씩 돌아가도록 배부한 다음 ‘한 권의 책 함께 읽기’ 방식으로 진행하면 좋다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 학습한 내용

- 느낀 점

- 앞으로 실천할 점

2 자기 평가하기

평가 영역	항 목	점수				
		⑤	④	③	②	①
자기성찰 및 모듬활동 성찰	내가 속한 모듬은 각자 자신의 역할에 충실하였다.					
	우리 모듬의 모든 구성원은 수업 활동을 하는 동안 활발하게 의사소통을 하며 협력을 잘하였다.					
	버킷 리스트와 경제신문 만들기 활동을 하는 과정에서 사고력과 문제 해결 능력이 향상되었다.					
참여도	활동을 통해 평소 생활 속에서 경제의 기본 개념을 알고 건전하고 경제적인 소비생활, 철저한 용돈 관리를 해야겠다고 결심했다.					
	버킷 리스트와 경제 신문 결과물을 공유하고 피드백을 나누는 과정에서 적극적으로 민주적 의사 표현을 하고 활발하게 의사소통을 하였다.					
	활동을 하는 과정에서 적극적으로 창의적 의견을 제시하고 모듬에 보탬이 되도록 하였다.					
	자신만의 버킷 리스트와 신문 제작 과정에 적극적으로 참여하였다.					

※ 5. 매우 그렇다 4. 대체로 그렇다 3. 그렇다 2. 별로 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다

3 모듬 활동에 가장 기여한 친구의 이름을 적고 그 이유를 적어 주세요.

07

시장 가격의 변동

활동명 'OO 컴퍼니' 활동으로 학습 내용 공고히 하기

■ 학습 목표

- 수요와 공급을 변화시키는 요인을 설명할 수 있다.
- 수요와 공급의 변동에 따른 시장 가격의 변동과정을 분석할 수 있다.

■ 핵심 역량

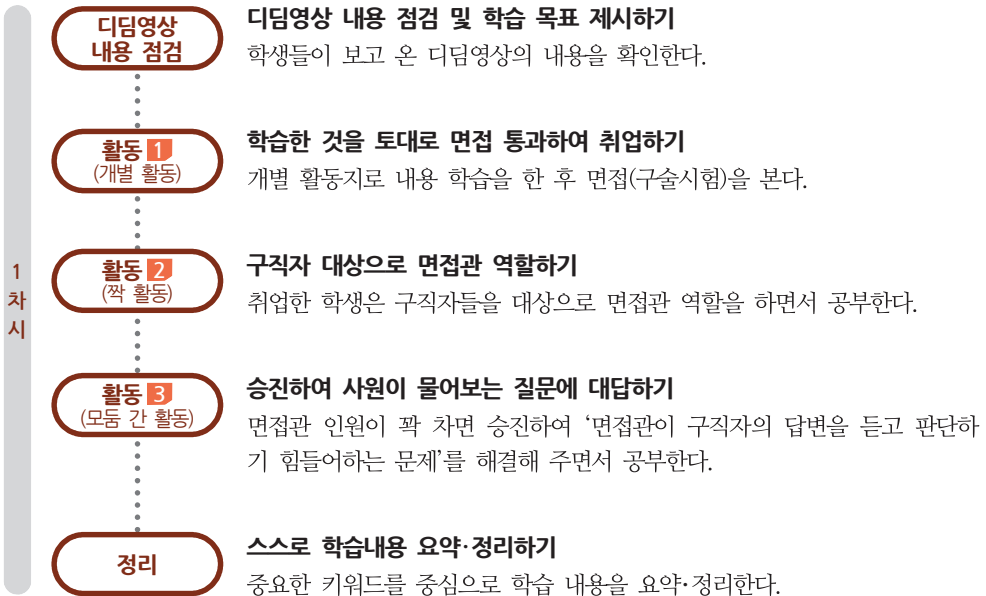
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

학생들이 어떤 재화나 서비스의 수요 또는 공급의 변동으로 인해 시장 가격이 변동하는 원리를 이해하기란 쉽지 않다. 그래프를 분석하는 것도 매우 어렵하다. 따라서 이번 차시의 학습 내용은 누군가가 계속 학습 내용을 점검해 주어서 분석력을 키워야 한다. 'OO 컴퍼니' 활동은 취업을 위해 면접을 보는 과정에서 학습내용을 점검받기도 하고 점검하기도 하는 활동이다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

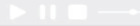


선생님을 위한 꿀팁

- 'OO 컴퍼니' 라는 활동명의 OO에는 학교 이름을 넣거나 수업을 진행하는 선생님 이름을 넣거나 그 학급의 대부분의 학생들이 좋아하는 어떠한 명칭을 넣는 등의 방법으로 활용하면 된다.
- 이 수업은 활동 ①, ②, ③이 시간에 맞춰서 별개로 이루어지는 것이 아니라 학생들 각자가 자신의 속도에 맞게 순차적으로 활동을 이어나가는 수업이다. 따라서 활동 ①을 통과하면 활동 ②를 진행하고, ②번 활동으로 넘어 온 학생들 인원이 짝 차면 활동 ③으로 넘어가게 된다. 그러니 활동 ③을 하고 있는 학생들과, 활동 ②를 하고 있는 학생들과 활동 ①에 머물러 있는 학생들이 동 시간대에 함께 공존하며 공부하는 것이다.

① 수요의 변동에 영향을 주는 요인

- (1) 소득 : 일반적으로 소득이 늘어나면 상품 수요가 증가함
- (2) 선호도 : 소비자의 선호도가 증가하면 수요가 증가함
- (3) 관련 재화의 가격
 - ① 대체재의 가격이 상승하면 상품의 수요가 증가함
 - ② 보완재의 가격이 상승하면 상품의 수요는 감소함
- (4) 인구수 : 인구가 증가하면 수요가 증가함.
- (5) 미래 가격에 관한 예상 : 앞으로 상품의 가격이 오를 것으로 예상되면 현재 수요가 증가함



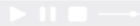
② 공급의 변동에 영향을 주는 요인

- (1) 생산 요소의 가격 : 생산 요소(원료 가격, 임금, 이자, 임대료 등)의 가격이 오르면 산비가 많이 들어 공급이 감소함
- (2) 생산 기술의 혁신 : 생산 기술이 발전하면 공급이 증가함
- (3) 공급자 수 : 새로운 기업이 공급에 나서면 공급이 증가함
- (4) 미래 가격에 관한 예상 : 앞으로 상품의 가격이 오를 것으로 예상되면 현재 공급이 감소함



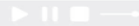
③ 수요의 변동과 시장 가격

- (1) 수요 증가
 - ① 요인 : 소득 증가, 대체재 가격 상승, 보완재 가격 하락, 선호도 증가, 인구 증가
 - ② 과정 : 수요 곡선이 오른쪽으로 이동함
 - ③ 결과 : 균형 가격이 상승하고 거래량이 증가함



③ 수요의 변동과 시장 가격

- (2) 수요 감소
 - ① 요인 : 소득 감소, 대체재 가격 하락, 보완재 가격 상승, 선호도 감소, 인구 감소
 - ② 과정 : 수요 곡선이 왼쪽으로 이동함
 - ③ 결과 : 균형 가격이 하락하고 거래량이 감소함



④ 공급의 변동과 시장 가격

- (1) 공급 증가
 - ① 요인 : 생산 요소 가격의 하락, 기술 혁신, 공급자 수의 증가, 미래 가격 하락 예상
 - ② 과정 : 공급 곡선이 오른쪽으로 이동함
 - ③ 결과 : 균형 가격이 하락하고 거래량이 증가함



④ 공급의 변동과 시장 가격

- (2) 공급 감소
 - ① 요인 : 생산 요소 가격의 상승, 공급자 수의 감소, 미래 가격 상승 예상
 - ② 과정 : 공급 곡선이 왼쪽으로 이동함
 - ③ 결과 : 균형 가격이 상승하고 거래량이 감소함



활동 1 학습한 것을 토대로 면접 통과하여 취업하기

<p>활동 목표</p>	<p>학습지의 질문을 정확히 파악하고, 교과서에서 필요한 정보를 찾고, 친구들과 의사소통을 하면서 배움이 일어난다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 학습지, 면접 시험지, 교과서</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>활동 시작 전, 1개 모둠이 책상 위를 깨끗이 치우고 자리를 비워주어야 한다. 선정된 1개 모둠 학생들은 각자 다른 모둠으로 흩어져서 이동하거나, 바닥에 자리를 깔고 앉아서 공부한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 교사가 학생들에게 개별 학습지를 나누어 준다. 개별 학습지 활용 ② 학생들은 모둠 친구들과 함께 하브루타♦ 하면서 학습지의 질문에 대한 답을 적는다. ③ 학습지의 내용이 공부가 되었다고 생각하는 학생은 자기 학습지를 들고 면접 시험을 보러 나온다. ④ 교사가 면접관이 되고, 학생은 입사를 원하는 구직자가 되어 면접을 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 면접관은 구직자의 학습지를 먼저 확인한 후 면접 시험지를 고르라고 한다. - 면접 시험지는 구직자가 미리 볼 수 없도록 두 번 접어놓는다. <p style="text-align: right;">면접 시험지 활용</p> <ol style="list-style-type: none"> - 구직자는 면접 시험지를 골라서 문제를 읽고 면접관에게 자신이 생각하는 답변을 말한다(3개의 문제 모두). - 면접관은 구직자가 깊이 이해하고 있는지 추가로 질문할 수 있다. <ol style="list-style-type: none"> ⑤ 면접관이 구직자의 합격/불합격을 평가한다. <ul style="list-style-type: none"> - 합격한 학생은 사원증을 받고 면접관 역할을 할 '사원' 자리로 이동한다(활동 시작 전 비워두었던 모둠). - 합격하지 못한 학생은 다시 자기 자리로 돌아가서 공부한 뒤 다시 면접시험에 도전한다. 	<p>♦ 하브루타 하브루타란 '찍을 지어 질문하고 대화, 토론, 논쟁하는 것이다. 이야기를 진지하게 주고받으면 질문과 대답이 되고, 대화가 된다. 거기서 더 전문화되면 토론이 되고, 더욱 깊어지고 전문화되면 논쟁이 된다.</p>

활동 2 구직자 대상으로 면접관 역할하기

활동 목표	자신이 공부하고 면접시험에 대답했던 경험을 토대로, 다른 친구가 면접 문제에 답변하는 것을 듣고 맞는 답인지 틀린 답인지 판단할 수 있을 만큼 공부한다.
준비물	개별 학습지, 면접 시험지, 교과서, 연필, 지우개
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 합격한 학생은 입사하여 신입사원이 된다. 신입사원이긴 하지만 면접관 역할을 해야 한다. 면접 시험지 활용 <ul style="list-style-type: none"> 사원증을 받아서 목에 걸고 활동 시작 전 비워놓았던 모둠에 앉는다. 선생님이 했던 것처럼 면접관 역할을 시작한다. 면접관 역할을 한 번 할 때마다 구직자에게 서명을 받는다. 면접시험을 통과한 합격생이 추가되면 면접관 옆자리에서 또 다른 면접관이 된다. <ul style="list-style-type: none"> 두 번째로 합격한 신입사원도 자신의 면접관에게 사원증을 받고 면접관 역할을 시작한다. 다음 유의 사항에 따라 면접시험을 계속한다. <ul style="list-style-type: none"> 사원(면접관)의 수는 한 모둠의 인원수만큼으로 정해 둔다. 정해 둔 사원(면접관) 수가 초과하면 첫 번째로 합격했던 사원(면접관)은 '대리'로 승진하여 다른 모둠 책상으로 이동한다(활동3 단계로 넘어간 것). 구직자들은 교실 한쪽 벽에 '한 줄 서기'를 통해 임의의 사원(면접관)에게 시험을 치를 수 있도록 한다. 면접관을 선택할 수 없도록 하는 것이다. 면접관 역할을 할 때 교과서와 자신의 개별 학습지를 참고할 수 있다. 개별 학습지 활용 사원(면접관)이 앉아있던 모둠 자리가 꽉 찬 후 신입사원이 입사하면 처음 입사했던 사원이 승진하여 '대리'가 되고 비어있는 다른 모둠 자리로 이동한다. 또 한명 더 입사하면 두 번째 입사했던 사원이 승진하는 방식으로 순서대로 승진한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 활동 Tip <ul style="list-style-type: none"> 면접관이 면접을 보다가 구직자의 답변이 올바른지 의문점이 생기거나 서로 의견이 불일치할 때 교사를 찾아서 문의하도록 한다. 만약, 승진하여 활동3에 도달한 학생이 있다면 그 학생에게 문의하도록 한다. 면접시험 대기자 줄에 서있는 학생 중 학습지를 완성하지 못한 학생은 자리로 돌려보낸다. 줄 서있는 학생들이 줄 선채로 서로 묻고 답하는 것은 허용하지만, 목소리가 커지거나 주제와 관련 없는 이야기를 학생은 자리로 돌려보낸다. </div>

활동 3 승진하여 사원이 물어보는 질문에 대답하기

활동 목표	다른 친구들이 묻고 답하는 것을 듣고 오개념을 찾을 수 있을 만큼 지식을 구조화한다.
준비물	면접 시험지, 교과서
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 대리가 되고나면 '사원'들이 면접관 역할을 하다가 어렵거나 몰라서 질문을 하러 왔을 때 올바른 판단을 내려 주어야 한다. 이것이 가능한 이유는 자신이 '사원'이었을 때 면접관 역할을 많이 하면서 면접 문제에 대한 공부가 충분히 이루어졌기 때문이다. 면접 시험지 활용 만약 사원들이 질문을 하러 오지 않는다면, 사원들이 면접관 역할을 하고 있는 모듬인 면접 시험장으로 찾아가서 대화가 오고 가는 것을 듣고 오개념을 찾아내는 활동을 한다. 대리로 승진하는 학생들이 많아져서 그 모듬 인원수가 꽉 차면 첫 번째로 대리가 되었던 학생은 '차장'으로 승진하여 다른 비어있는 모듬으로 이동한다. 차장으로 승진한 학생들 수가 꽉 차면 '부장'으로 승진하여 다른 모듬으로 이동한다. <ul style="list-style-type: none"> '사원'이 어려운 내용은 '대리'에게 묻고, '대리'가 어려운 내용은 '차장'에게 묻고, '차장'이 어려운 내용은 '부장'에게 묻고, '부장'이 어려운 내용은 회장님인 선생님께 물어보는 형태로 진행한다. 수업 시간이 끝나기 3분 전에 모든 활동을 멈추고 이번 시간에 공부했던 내용과 경험을 정리하는 자기 평가지를 작성한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 활동 Tip <ul style="list-style-type: none"> 대리-차장-부장 등의 직책은 상황에 따라 출일 수도 있고 늘릴 수도 있다. 모듬 책상 위에 직책명을 적은 종이를 올려놓는 것이 좋다. </div>

시장 가격의 변동

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

1. 수요의 변동

	수요가 증가하는 경우	수요가 감소하는 경우
수요의 변화	수요 곡선을 이동시켜서 그려 보세요.	
	수요가 증가하는 요인?	수요가 감소하는 요인?



2. 시장 가격의 변동

수요가 증가하는 경우	수요가 감소하는 경우
균형 가격 변동?	균형 가격 변동?
___ 원 가격 상승	___ 원 가격 하락
균형 거래량 변동?	균형 거래량 변동?
___ 개 거래량 증가	___ 개 거래량 감소

[개념 잡기]

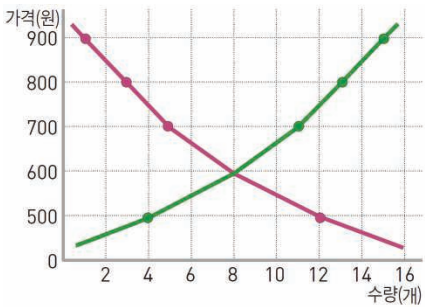
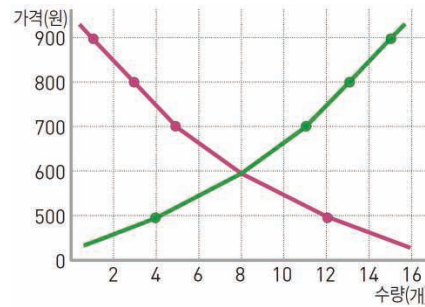
- * 대체재란?
- * 보완재란?

시장 가격의 변동

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

1. 공급의 변동

	공급이 증가하는 경우	공급이 감소하는 경우
공급의 변화	공급 곡선을 이동시켜서 그려 보세요.	
		
	공급이 증가하는 요인?	공급이 감소하는 요인?



2. 시장 가격의 변동

공급이 증가하는 경우	공급이 감소하는 경우
균형 가격 변동?	균형 가격 변동?
____ 원 가격 상승/하락	____ 원 가격 상승/하락
균형 거래량 변동?	균형 거래량 변동?
____ 개 거래량 상승/하락	____ 개 거래량 상승/하락

나에게 면접을 본 구직자들 서명란			나에게 정확한 지식을 물어본 후배들 서명란		

면접 시험지

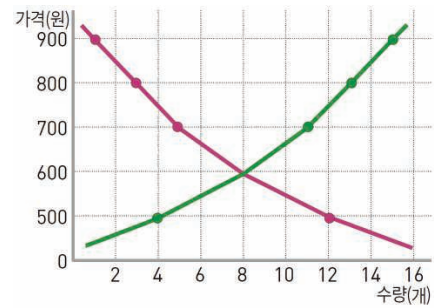
◆ 세로로 잘라서 사용하세요.

Q1. 컵 떡볶이의 수요가 아래와 같이 변동하는 데 영향을 미친 요인을 소득·선호도·인구 변화의 사례를 들어 설명하고, 변동한 컵 떡볶이의 균형 가격(시장 가격)과 균형 거래량을 말하시오.



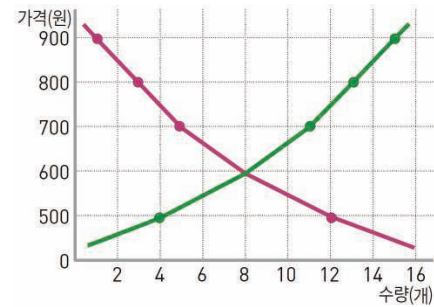
- ▶ 면접관이 연필로 수요 변동을 그려 줄 것
- ▶ 단, 면접관이 수요 곡선과 공급 곡선을 구분하지 못할 경우 사원증을 반납하고 제자리로 돌아가 다시 취업에 도전해야 함.

Q1. 컵 떡볶이의 공급이 아래와 같이 변동하는 데 영향을 미친 요인을 미래 가격 변화·예상·기술 변화·공급자 수 변화의 사례를 들어 설명하고, 변동한 컵 떡볶이의 균형 가격(시장 가격)과 균형 거래량을 말하시오.

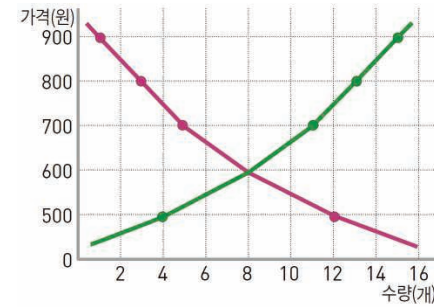


- ▶ 면접관이 연필로 수요 변동을 그려 줄 것
- ▶ 단, 면접관이 수요 곡선과 공급 곡선을 구분하지 못할 경우 사원증을 반납하고 제자리로 돌아가 다시 취업에 도전해야 함.

Q2. 아래 수요, 공급 그래프에서 공급 변동과 공급량 변동의 차이를 연필로 그려가면서 설명하시오.



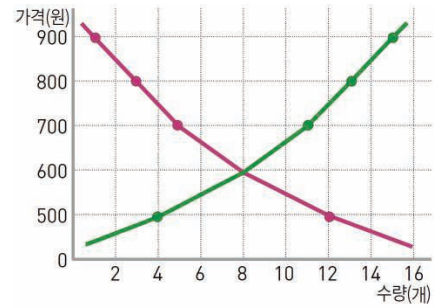
Q2. 아래 수요, 공급 그래프에서 수요 변동과 수요량 변동의 차이를 연필로 그려가면서 설명하시오.



Q3. 아래는 짜장 라면의 수요·공급 곡선이다. 짜장면(대체재)의 가격이 올랐을 때 예상되는 짜장 라면의 수요 곡선 변화를 연필로 그리고 그렇게 그린 이유를 설명하시오.



Q3. 아래는 짜장 라면의 수요·공급 곡선이다. 밀가루 가격이 오르거나 인건비가 올랐을 때 예상되는 짜장 라면의 공급 곡선 변화를 연필로 그리고 그렇게 그린 이유를 설명하시오.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	수요와 공급을 변화시키는 요인을 설명할 수 있는가?			
	수요와 공급의 변동에 따른 시장 가격의 변동 과정을 분석할 수 있는가?			
활동 참여도	'취업 후 승진하기' 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

취업 전, 나를 도와준 친구	면접시험을 보기 전, 이 친구가 나를 도와준 점을 구체적으로 적으세요.
취업 후, 칭찬하고 싶은 친구	취업 후의 활동들을 열심히 한 친구의 행동을 칭찬해 주세요.

08

국내 총생산의 이해

활동명 '할리갈리 게임'과 '문제 발견 X-Y'를 통해 국내 총생산에 대해 이해하기

■ 학습 목표

- 국내 총생산의 의미와 한계를 설명할 수 있다.
- 경제 성장이 우리 생활에 미치는 영향을 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

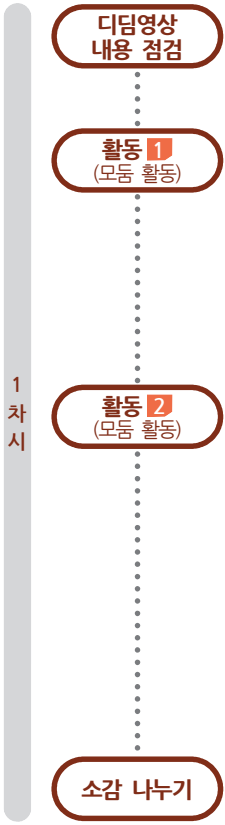
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

국내 총생산(GDP)은 한 나라의 경제 성장을 나타내는 중요한 지표로 많이 쓰이는 경제 용어 중의 하나이다. 그러나 학생들에게는 실생활에서 쓰는 용어가 아니기 때문에 적용하여 쓰기가 매우 어려운 단어이기도 하다. 따라서 이번 수업에서는 학생들에게 친숙한 할리갈리 게임을 활용하여 사례를 통해 용어를 이해할 수 있도록 하였고, '경제 성장 = 행복인가'에 대해 자료를 분석하면서 진정한 행복에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 제시하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

디딤영상 확인용 학습지를 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'할리갈리 게임'으로 국내 총생산의 의미와 한계 알기

- 카드를 순서대로 뒤집으며 국내 총생산의 의미를 설명하는 카드가 2장이 되면 종을 친다.
- 종을 친 후 국내 총생산의 조건 중 어디에 해당되는지 설명하고 맞으면 카드를 가지고 틀리면 카드를 다른 모둠원에게 나누어 준다.
- 가장 많은 카드를 가진 사람이 승리한다.

활동 2 (모둠 활동)

'문제 발견 X-Y 활동'으로 경제 성장의 영향 알아보기

- 문제 발견 X-Y 활동지에 경제 성장이 국가 경제에 미치는 긍정적·부정적 영향을 포스트잇에 적어 붙인다.
- 문제 발견 X-Y 활동지에 경제 성장이 개인의 삶에 미치는 긍정적·부정적 영향을 포스트잇에 적어 붙인다.

진정한 행복이란 무엇인지 의견 나누기

- 국내 총생산 국가별 순위와 행복 지수 국가별 순위 자료를 비교하고 진정한 행복이란 무엇인지 의견을 나누어 본다.

소감 나누기

학습 내용 정리하기

자기 평가를 작성하며 오늘 활동을 돌아본다.

선생님을 위한 꿀팁

- 평소에 학생들이 일상생활에서 쓰는 용어가 아니기 때문에 충분한 단어 설명과 예시로 이해를 도와야 한다.
- 할리갈리 게임 카드를 만들 때 교사가 제시하는 것 보다는 디딤영상 활동지를 활용하여 학생들이 직접 제작해 볼 수 있도록 한다.

① 국내 총생산(GDP)의 의미

- (1) 일정 기간 한 나라 안에서 새롭게 생산한 모든 최종 생산물의 가치를 합한 것
- (2) '일정 기간' = 보통 1년을 기준, 그해에 새롭게 생산한 것만 포함
- (3) '한 나라 안에서' = 생산자의 국적을 따지지 않고 그 나라 영토 안에서 생산되었으면 포함

① 국내 총생산(GDP)의 의미

- (4) '최종 생산물의 가치' = 중간 생산물의 가치는 포함하지 않음
- (5) '가치' = 시장에서 거래되는 가격으로 측정, 자신이 사용한다면 포함되지 않음
- (6) GDP = Gross Domestic Product

② 국내 총생산의 한계

- (1) 시장에서 거래되는 재화와 서비스의 가치만을 측정 : 대가를 받지 않은 가사 노동이나 봉사 활동은 포함되지 않음
- (2) 국민의 삶의 질 수준을 알기 어려움 : 환경 오염, 교통사고 등은 삶의 질을 떨어지게 만들지만 문제의 해결 과정에서 국내 총생산이 오히려 증가

② 국내 총생산의 한계

- (3) 생산의 결과가 공정하게 분배되었는지와 빈부 격차의 정도를 알 수 없음 : 한 나라의 전체적인 경제 규모만을 나타내는 지표이기 때문

③ 경제 성장

- (1) 의미 : 국내 총생산이 증가하여 나라의 생산 능력과 경제 규모가 커진 것을 말함
- (2) 긍정적인 면
 - ① 물질적으로 풍요로운 생활
 - ② 문화와 여가 생활에 관한 요구 증가
 - 질 높은 교육과 의료 서비스 등의 기반

③ 경제 성장

- (3) 부정적인 면
 - ① 자원 고갈과 환경 오염
 - ② 경제 활동 시간의 증가 → 여가의 부족 → 삶의 균형이 깨짐
 - ③ 분배의 오류 → 빈부 격차와 계층 간 갈등 발생

활동 1 '할리갈리 게임'으로 국내 총생산의 의미와 한계 알기

활동 목표	'할리갈리 게임'을 통해서 국내 총생산의 의미와 한계에 대해 이해할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①(디딤영상 활동지), 모둠 활동지 ②, 할리갈리 종, 카드	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 네 명이 한 모둠을 이룬 후에 디딤영상 활동지를 서로 공유하며 국내 총생산의 의미와 한계에 대해 공부한다. 개별 활동지 ① 활용 ② 카드를 개인 당 10장씩 부여한다. 모둠 활동지 ② 활용 ③ 가운데 종을 놓고 카드를 순서대로 뒤집으며 국내 총생산의 의미와 한계를 설명하는 카드가 2장이 되면 종을 친다. ④ 종을 먼저 치는 사람이 카드를 가져간다. 단, 종을 친 후 칠판에 붙여진 조건 중 어디에 해당되는지 설명해야 한다. 만약에 설명이 틀리면 자신이 가진 카드를 한 장씩 다른 모둠원에게 나누어 주어야 한다. ⑤ 가장 많은 카드를 가진 모둠원이 승리한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 디딤 영상을 통하여 할리갈리 게임 방법을 알려주고 활동을 시작한다. • 디딤영상 활동지를 활용하여 학생들이 직접 할리갈리 카드를 제작해 활동할 수 있도록 한다.

활동 2 '문제 발견 X-Y 활동'으로 경제 성장에 따른 긍정적·부정적 측면 이해하기

활동 목표	'문제 발견 X-Y 활동'으로 경제 성장이 우리 삶에 끼치는 긍정적 영향과 부정적 영향을 설명할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ③(문제 발견 X-Y 활동지), 포스트 및, 사인펜(각자 색깔이 다른 사인펜으로 작성)	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 문제 발견 X-Y 활동지를 나누어 준다. 모둠 활동지 ③ 활용 ② '문제 발견 X-Y 활동'을 한다. <p>▪ <활동 방법></p> <ol style="list-style-type: none"> ①-경제 성장이 국가 경제에 미치는 긍정적 영향을 포스트잇에 적어 붙인다. ②-경제 성장이 국가 경제에 미치는 부정적 영향을 포스트잇에 적어 붙인다. ③-경제 성장이 개인의 삶에 미치는 부정적 영향을 포스트잇에 적어 붙인다. ④-경제 성장이 개인의 삶에 미치는 긍정적 영향을 포스트잇에 적어 붙인다. <ol style="list-style-type: none"> ③ 학습지 아래 제시된 사례(국내 총생산 국가별 순위와 행복지수 국가별 순위)를 비교해 보고 진정한 행복이란 무엇인지 의견을 나눈다. 	<p>활동 Tip</p> <p>모둠 활동지를 전지 1/2 크기로 만드는 것이 좋다. 막상 사례를 적으려고 하면 어려움을 겪는 학생들이 많으므로 충분히 생각할 시간을 준다.</p>

개별 활동지 ①

국내 총생산의 의미와 한계

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

1 국내 총생산의 정의를 적어 봅시다.

2 국내 총생산의 구성 요건 네 가지를 적어 봅시다.

3 구성 요건 네 가지의 사례를 각각 적어 봅시다.

일정 기간	
한 나라 안에서	
최종 생산물의 가치	
가 치	

4 국내 총생산의 한계는 무엇인지 적어 봅시다.

5 국내 총생산의 한계를 나타내는 사례를 한 가지 적어 봅시다.

국내 총생산의 의미와 한계

소속

____학년 ____반

모듬명

■ [활동 1] 할리갈리 게임을 통해 국내 총생산의 의미와 한계에 대해 알아보시다.

1. 카드를 개인당 10장씩 부여하고 남은 카드를 가운데 놓는다.
2. 가운데 종을 놓고 카드를 순서대로 뒤집으며 국내 총생산의 의미와 한계를 설명하는 카드가 2장이 되면 종을 친다.
3. 종을 먼저 치는 사람이 카드를 가져간다. 단, 종을 친 후 칠판에 붙여진 조건 중 어디에 해당되는지 설명해야 한다. 만약에 설명이 틀리면 자신이 가진 카드를 한 장씩 다른 모듬원에게 나누어 주어야 한다.
4. 제한된 시간 내에 가장 많은 카드를 가진 모듬원이 승리한다.

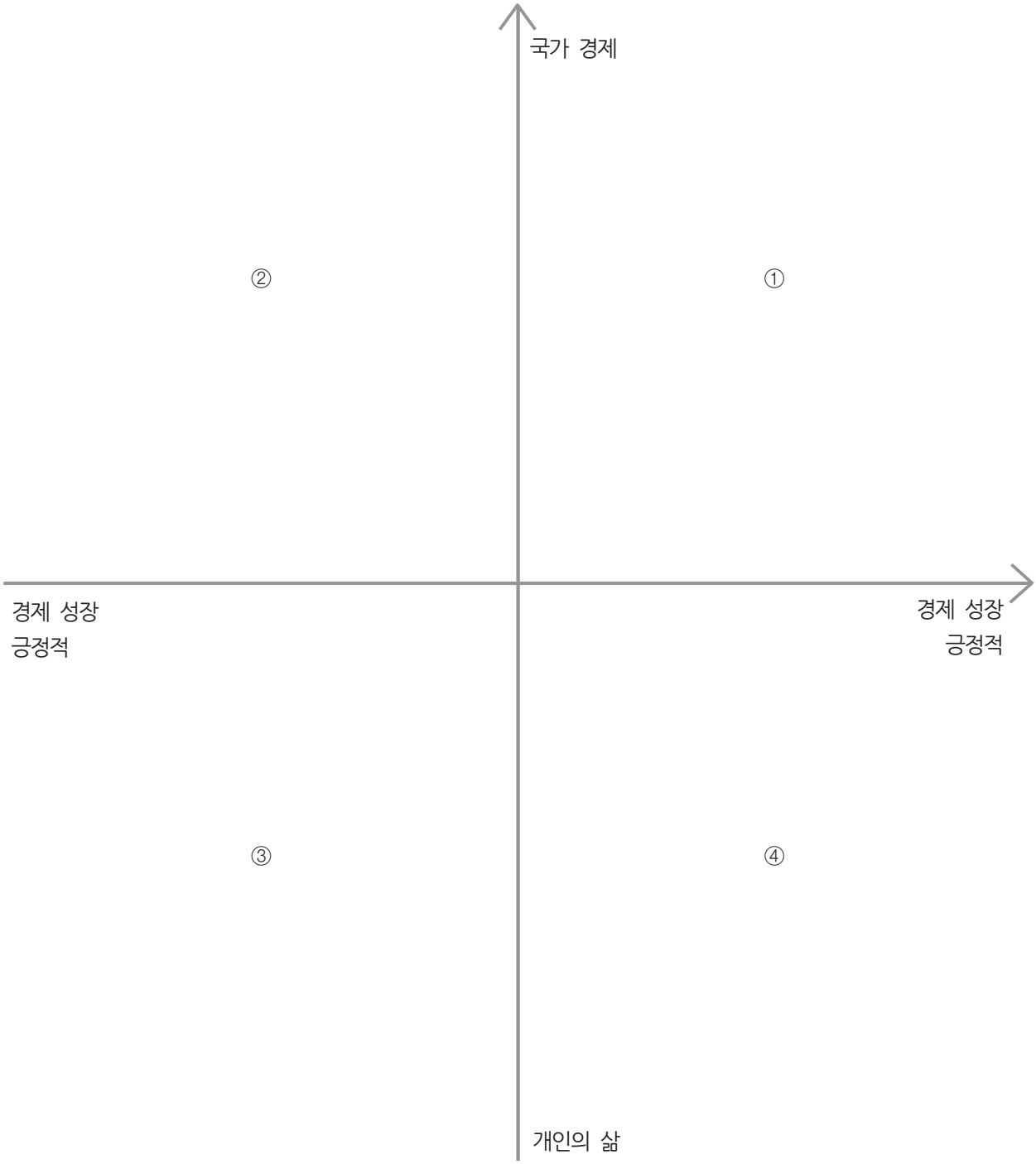
◆ [모듬 카드 예시] 기준 : 우리나라

외국에서 활동하는 축구 선수의 연봉	올해 우리나라에서 생산한 휴대 전화	올해 중국에서 생산한 옷	작년에 우리나라에서 생산한 전자 제품
우리나라에서 일하는 외국인 노동자의 소득	의자를 만드는 데 사용된 나무 가격	목수가 작년에 생산한 의자	재작년에 출시되었던 중고차
내가 만들어서 내가 쓰는 책상	올해 생산되어 판매되는 채소	한국에서 영어 회화 강의를 하고 있는 외국인의 소득	마트 사장님의 일 년 동안의 소득
마트에서 판매되는 과자	최종 생산물인 빵의 가격	직접 거래한 아파트의 매매 가격	아파트 매매 시의 중개 수수료
빈부 격차를 알 수 없음	생산의 결과가 공정하게 분배되었는지 알 수 있음	Gross Domestic Product	올해 우리나라에서 생산된 여름옷
교통사고 해결 과정에서 증가된 가치	대가를 받지 않는 봉사활동	가사 노동의 가치	환경 오염 해결 과정에서 증가된 가치

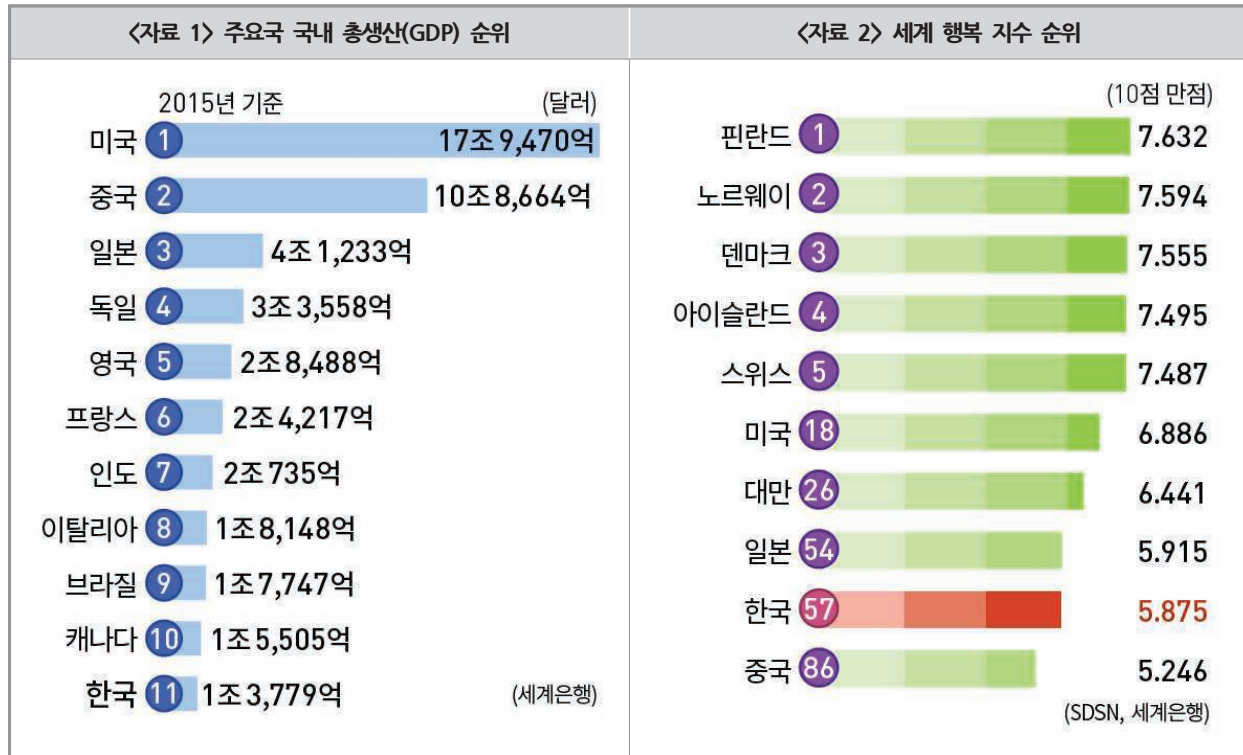
모둠 활동지 ③ 문제 발견 X-Y 활동지

경제 성장이 우리 삶에 미치는 영향	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ [활동 1] 경제 성장이 우리 삶에 미치는 영향을 포스트잇에 적어 붙여 봅시다.



■ [활동 2] 다음 자료를 보고 진정한 행복이란 무엇인지 자신의 의견을 적어보고 모둠원과 함께 의견을 나누어 봅시다.



• 진정한 행복이란 _____ 이다.

• 왜냐하면 _____ 이기 때문이다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	국내총생산의 의미와 한계를 설명할 수 있는가?			
	경제 성장이 우리 삶에 미치는 영향을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	할리갈리 게임 활동 시 적극적으로 참여했는가?			
	문제 발견 X-Y 활동 시 자신의 의견을 잘 표현했는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

09

물가와 실업

활동명 '나도 전문가' 활동을 통해 물가 상승과 실업이 미치는 영향에 대해 이해하기

■ 학습 목표

- 물가 상승이 미치는 영향과 물가 안정 방안을 설명할 수 있다.
- 실업이 생활에 미치는 영향과 해결 방안을 제시할 수 있다.

■ 핵심 역량

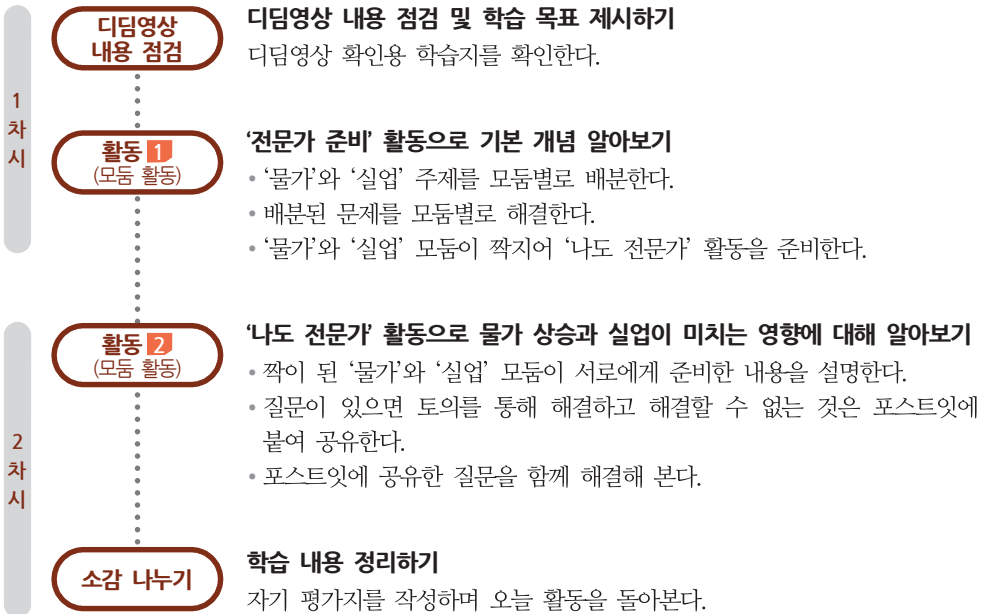
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

'나도 전문가' 활동은 직소우 모형을 활용하여 물가 상승과 실업이 미치는 영향에 관한 내용을 선생님처럼 친구에게 설명하는 활동이다. 설명하는 학생은 말은 분야에 대해 충분히 학습할 수 있고 설명을 듣는 학생은 친구 교사에게 쉽게 질문하고 모둠 내에서 토의를 통해 해결할 수 있어 재미있게 학습할 수 있다는 장점이 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

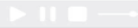


선생님을 위한 꿀팁

- 용어의 정의나 내용이 어려워 충분히 디딤영상을 학습하고 활동에 임할 수 있도록 한다.
- '나도 전문가' 활동에 활용되는 학습지는 학생들의 관심도나 교사의 학습 목표에 따라 내용을 재구성하여 사용할 수 있다.
- 현재 이슈화 되고 있는 청년 실업에 대해 학생들이 생각하고 준비할 수 있는 내용을 구성하여 제시해 보기를 권장한다.

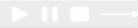
① 물가의 의미

- (1) 시장에서 거래되는 상품들의 가격을 종합하여 평균한 값
- (2) 경제 활동의 흐름을 알기 위해 필요함



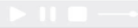
② 물가 상승의 영향

- (1) 화폐의 가치 하락
 - ① 살 수 있는 물건의 수량과 질이 감소
 - ② 재화와 서비스의 가치는 상승
- (2) 인플레이션
 - ① 저장이 가능한 물건이나 부동산 보유 유리
 - 봉급자, 연금 생활자, 채권자 불리
 - ② 외국 상품의 가격이 상대적으로 싸짐
 - 수출은 감소, 수입은 증가



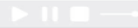
③ 물가 안정을 위한 노력

- (1) 정부 : 재정 지출을 줄이고 공공요금의 인상 억제
- (2) 중앙은행 : 이자율을 상승 → 민간의 소비가 줄어들도록 유도
- (3) 기업과 근로자 : 생산성 향상을 위해 노력 → 생산비용의 절감으로 상품 가격 상승 저지
- (4) 소비자 : 과소비를 자제하고 합리적인 소비 생활



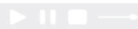
④ 실업의 유형

- (1) 경기적 실업 : 경제 상황이 나빠져 기업이 채용을 줄이거나 고용 인원을 줄일 때
- (2) 구조적 실업 : 새로운 기술의 도입으로 산업 구조가 변화할 때
- (3) 계절적 실업 : 농업, 건설업, 관광업 등 계절의 영향을 받는 분야에서 계절에 따라 고용 기회 감소
- (4) 마찰적 실업 : 기존에 다니던 직장을 그만두고 더 나은 조건의 일자리를 구하기 위해 일시적으로 실업 상태가 된 것



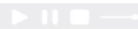
⑤ 실업의 영향

- (1) 개인적 측면 : 생계유지에 어려움, 자아실현을 통한 만족감과 성취감을 얻을 수 없음, 불확실한 미래에 불안감 증가
- (2) 사회적 측면 : 인력적 낭비, 정부의 재정 부담 증가 (소비의 위축, 세수 감소, 실업 인구 부양 부담 증가), 사회 불안 요소 증가(범죄, 빈부 격차 등)



⑥ 고용 안정을 위한 노력

- (1) 정부
 - ① 경기적 실업 : 재정 지출을 늘려 투자와 소비를 활성화, 새로운 일자리를 만들기 위해 노력
 - ② 구조적 실업 : 미래의 유망한 직업이나 기술 예측 → 필요한 인력 개발이나 직업 훈련
 - ③ 마찰적 실업, 계절적 실업 : 적절한 구직 정보 제공
- (2) 기업 : 더 많은 일자리를 창출하는 방안 모색
- (3) 근로자 : 자기 능력을 계발하고 새로운 기술을 습득하여 생산성과 업무 처리 능력을 향상하려고 노력



활동 1 '전문가 준비' 활동으로 기본 개념에 대해 알아보기

활동 목표	'전문가 준비' 활동을 통해서 물가 상승과 실업의 영향에 대해 설명할 수 있다.							
준비물	모둠 활동지 ①-1, ①-2, ②-1, ②-2							
수업 활동	<ul style="list-style-type: none"> ① '물가'와 '실업' 주제를 모둠별로 나눈다. ② 모둠별로 준비된 문제를 서로 공유하여 물가 상승과 실업의 영향에 대해 공부한다. <p>■ 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • '물가' 팀은 ①-1, ①-2의 학습자를 '실업' 팀은 ②-1, ②-2 학습자를 받는다. <p style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">모둠 활동지 ①-1~②-2 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠 내 2명씩 1개의 학습지를 선택하여 함께 문제를 해결한다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">1. 물가</th> <th style="width: 50%;">2. 실업</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①-1. 물가 상승의 영향</td> <td>②-1. 실업의 영향</td> </tr> <tr> <td>①-2. 물가 안정을 위한 노력</td> <td>②-2. 고용 안정을 위한 노력</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ③ 모둠 내에서 자신이 맡은 주제에 대해 상대방에게 설명하고 질문이 있으면 해결한다. ④ '①-1, ①-2', '②-1, ②-2' 주제를 가진 네 명이 새로운 모둠을 만들어 '나도 전문가' 활동을 준비한다. 	1. 물가	2. 실업	①-1. 물가 상승의 영향	②-1. 실업의 영향	①-2. 물가 안정을 위한 노력	②-2. 고용 안정을 위한 노력	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습지를 개인별로 배부할 때 수준에 따라 선택할 수 있도록 한다. • 모둠 내에서 충분히 학습하여 나도 전문가 활동 시 어려움이 없도록 한다.
	1. 물가	2. 실업						
	①-1. 물가 상승의 영향	②-1. 실업의 영향						
①-2. 물가 안정을 위한 노력	②-2. 고용 안정을 위한 노력							

활동 2 '나도 전문가' 활동으로 물가 상승과 실업이 미치는 영향에 대해 알아보기

활동 목표	'나도 전문가' 활동으로 물가 상승과 실업이 미치는 영향을 설명할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①-1, ①-2, ②-1, ②-2, 포스트잇	
수업 활동	<ul style="list-style-type: none"> ① 물가와 실업 모둠이 각각 2명씩 새로운 모둠을 구성한다. ② 순서대로 자신이 맡은 주제를 다른 모둠원에게 설명한다. <p style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">모둠 활동지 ①-1~②-2 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> ③ 질문이 있으면 토의를 통해 해결하고, 해결하지 못한 질문은 포스트잇에 적어서 칠판에 붙인다. ④ 포스트잇에 공유한 질문을 함께 해결한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>충분한 시간을 주어 용어의 정의나 예시를 통해 서로 설명하고 답할 수 있도록 한다.</p>

물가 상승의 영향

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

1 물가의 정의는?

2 물가가 상승하면 나타나는 두 가지 현상은? (화폐 가치와 재화와 서비스 가치를 비교할 것)

3 인플레이션의 정의는?

4 인플레이션이 나타나면 봉급자, 연금생활자, 채권자가 불리한 이유는?

5 인플레이션이 수출과 수입에 미치는 영향은?

물가 안정을 위한 노력

소속

____학년 ____반

모듬명

1 물가 상승이 발생하는 문제점은?

2 물가를 안정시키기 위한 정부의 노력은?

3 물가를 안정시키기 위한 중앙은행의 노력은?

4 물가를 안정시키기 위한 기업과 근로자의 노력은?

5 물가를 안정시키기 위한 소비자의 노력은?

실업의 영향	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

1 실업의 정의는?

2 경기적·구조적·계절적·마찰적 실업이란?

경기적 실업	
구조적 실업	
계절적 실업	
마찰적 실업	

3 실업이 미치는 개인적 측면의 영향은? (3가지)

- ◆
- ◆
- ◆

4 실업이 미치는 사회적 측면의 영향은?(3가지)

- ◆
- ◆
- ◆

고용 안정을 위한 노력

소속

____학년 ____반

모듬명

1 실업을 해결하기 위한 정부의 정책은?(실업 유형별로)

경기적 실업	
구조적 실업	
계절적 실업	
마찰적 실업	

2 고용 안정을 위한 기업의 노력은?

3 고용 안정을 위한 근로자의 노력은?

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

◆ 내 수업을 들은 학생에게 평가를 요청합니다.

1 학생 만족도 조사

이름		만족도 별점	☆☆☆☆☆
		수업의 좋은 점	
		수업에서 배운 점	
이름		만족도 별점	☆☆☆☆☆
		수업의 좋은 점	
		수업에서 배운 점	
이름		만족도 별점	☆☆☆☆☆
		수업의 좋은 점	
		수업에서 배운 점	

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	물가 상승의 영향과 안정화 대책을 말할 수 있는가?			
	실업의 유형과 실업이 삶에 미치는 영향을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	‘전문가 준비’ 활동 시 적극적으로 참여했는가?			
	‘나도 전문가’ 활동 시 자신의 수업에 만족하는가?			

10

국제 거래와 환율

활동명 '질문 발전소'와 '더블 씨클맵'을 통해 국제 거래와 환율에 대해 이해하기

■ 학습 목표

- 국제 거래의 필요성을 설명할 수 있다.
- 환율의 의미와 환율이 우리 생활에 미치는 영향을 설명할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

세계화 시대에서 환율은 국제 거래를 이해함에 있어 중요한 개념이다. 이 주제를 학습하는 학생들은 국제 거래의 필요성을 이해하고 상황별 환율이 변동했을 때의 영향을 구분할 수 있어야 한다. 따라서 '지식 생성' 활동을 통해 개념과 상황을 스스로 만들어보며 이해하고 '질문 발전소' 활동을 통해 이해하지 못한 부분을 서로의 질문을 통해 해결할 수 있도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상
내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

디딤영상 확인용 학습지를 확인한다.

활동 1
(모둠 활동)

'지식 생성' 활동으로 핵심 키워드 알고 문장 만들기

- 4분 동안 교과서를 읽고 책을 덮은 후 핵심 키워드를 적는다.
- 2분 동안 교과서를 읽고 책을 덮은 후 핵심 키워드를 적는다.
- 모듬원의 핵심 키워드를 모은 후 의미를 적어본다.
- 모듬별로 핵심 키워드를 활용하여 문장을 만들어 본다.

2차시

활동 2
(모둠 활동)

'질문 발전소' 활동으로 국제 거래와 환율의 의미 알기

- 모듬 안에서 1~4로 출전 순서를 정한다.
- 1, 2번 주자는 키워드를 작성하고 3, 4번 주자는 키워드 보면서 지식(문장)을 작성한다.
- 모듬별 생산 점수를 계산한다.
(핵심 키워드 1점, 내용 문장 2점, 의견 문장 3점)
- 옆 모듬이 생산한 문장에 대한 질문을 포스트 위에 적어 해당 문장에 붙인다.
- 질문에 대해 답하고 해결하지 못한 질문은 함께 해결한다.

활동 3
(모듬 활동)

'더블 씨클맵'으로 환율 변동 영향 비교하기

환율 변동이 우리 생활에 미치는 영향을 더블 씨클맵에 정리해 본다.

정리

활동 정리하기

자기 평가지를 작성하며 오늘 활동을 돌아본다.

선생님을 위한 꿀팁

- 여행 중이나 신문 등에서 환율의 변동으로 인한 영향에 관련된 사례를 충분히 제시하여 학생들의 삶과 밀접한 관련이 있다는 것을 인식할 수 있도록 한다.
- 질문 만들기를 생각보다 어려워 할 수 있으므로 미리 질문 만들기에 대한 학습을 시키고 활동을 전개하는 것이 좋다.

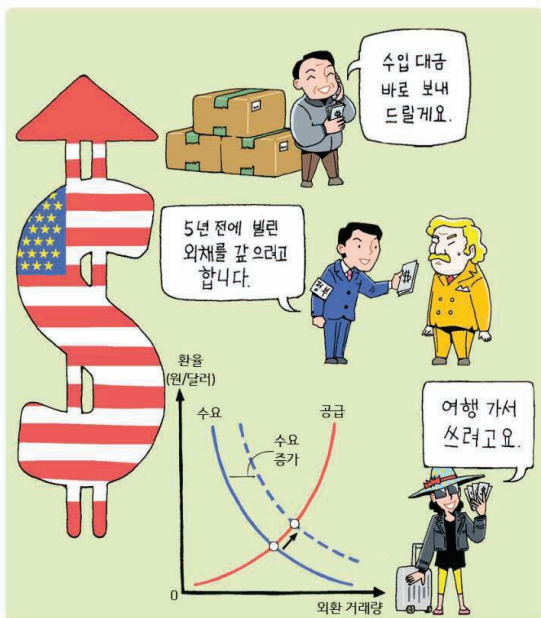
1 국제 거래

- (1) 의미 : 생산물이나 생산 요소가 국경을 넘어 거래되는 것
- (2) 필요성 → 서로에게 이익
 - ① 각국의 자연 환경이 다름
 - ② 자원의 보유 상태가 다름
 - ③ 생산 요소의 보유 상태가 다름
 - ④ 기술 수준의 차이
- (3) 국제 거래의 양상
 - ① 세계화와 함께 활발
 - ② 다양한 생산 요소의 거래
 - 예 자본, 노동, 문화 창작물, 특허권, 기술
 - ③ 경제 협력체의 구성, 자유 무역 협정의 체결

2 환율

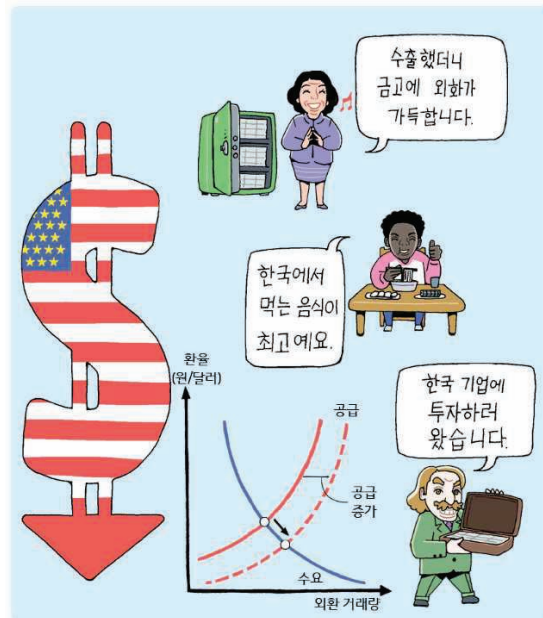
- (1) 의미 : 두 나라의 화폐가 교환되는 비율
- (2) 환율 결정 : 외화의 수요와 공급으로 결정
 - ① 외화의 수요가 증가 : 수입 증가, 해외여행·해외 투자의 증가, 외채 갚을 때 → 환율 상승
 - ② 외화의 공급이 증가 : 수출 증가, 외국인 관광객 증가, 외국인의 국내 투자, 외채를 빌려올 때 → 환율 하락

3 외화 수요의 증가



외화의 수요가 증가하면 환율이 상승한다.

4 외화 수요의 감소



외화의 공급이 증가하면 환율이 하락한다.

활동 들어다보기

활동 1 '지식 생성' 활동으로 핵심 키워드 알고 문장 만들기

활동 목표	국제 거래와 환율에 관련된 핵심 키워드를 알고 이를 활용하여 문장으로 만들 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 모둠 활동지 ②	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 4분 동안 교과서를 읽고 책을 덮은 후 핵심 키워드를 적는다. 2분 동안 교과서를 읽고 책을 덮은 후 핵심 키워드를 적는다. <p style="text-align: right;">개별 활동지 ① 활용</p> <ol style="list-style-type: none"> 모듬원의 핵심 키워드를 모아 모듬 활동지에 적은 후 교과서를 활용하여 각 의미를 적어 본다. 모듬 활동지 ② 활용 모듬별로 핵심 키워드를 활용하여 문장을 만들어 본다. 만든 문장을 보고 다른 모듬의 예상 질문을 생각해 본다. 	<p>활동 Tip</p> <p>문장을 만들 때 교과서에 있는 문장, 교과서에 없는 자신의 삶을 반영한 의견 문장을 만들 수 있도록 한다.</p>

활동 2 '질문 발전소' 활동으로 국제 거래와 환율의 의미 알기

활동 목표	국제 거래와 환율의 의미와 환율이 우리 생활에 미치는 영향을 말할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ②, 포스트잇, 사인펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> '지식 생성' 활동으로 만든 핵심 키워드와 문장을 활용하여 칠판에 동시다발쓰기를 할 것을 알린다. 모듬 안에서 1~4로 출전 순서를 정한다. (2분씩 바통터치) 1·2번 주자는 키워드를 작성하고, 3·4번 주자는 키워드를 보면서 문장을 생성한다. 모듬 활동지 ② 활용 모듬 별 생산 점수를 계산한다. (핵심 키워드 1점, 교과서에 있는 내용 문장 2점, 교과서에 없는 의견 문장 2점) 옆 모듬이 생산한 문장에 대한 질문을 포스트잇에 적어 해당 문장에 붙인다. 질문에 답하면 1점을 부여하고, 해결하지 못한 질문은 모두 함께 해결한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 장난으로 질문을 만들어 분위기를 흐릴 수 있으므로 미리 질문 만들기 연습을 시키고 활동을 전개하는 것이 좋다. 질문 생성이 잘 안될 경우에는 키워드를 가지고 수입업자, 해외여행자 등의 입장에서 이야기 써보기 활동을 해볼 수 있다.

활동 3 '더블 써클맵' 활동으로 환율 변동 영향 비교하기

활동 목표	환율 변동이 우리 생활에 미치는 영향을 비교하여 설명할 수 있다.	
준비물	모듬 활동지 ③(더블 써클맵), 포스트잇, 사인펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 동시다발쓰기로 각 입장에서 환율 변동이 우리 생활에 미치는 영향을 적어 본다. <ul style="list-style-type: none"> 수입업자, 해외여행자, 외채 상환 시, 외화를 가진 외국인 오늘 수업을 통해 알게 된 것을 포스트잇에 적고 가운데에 붙인다. 최종 완성된 더블 써클맵을 공유하고 오류가 있는지 확인·해결 후 정리한다. <p style="text-align: right;">모듬 활동지 ③ 활용</p>	<p>활동 Tip</p> <p>더블 써클맵을 통해 환율 변동이 서로 다른 영향을 줄 수 있다는 것을 비교·분석할 수 있도록 한다.</p>

개별 활동지 ①

국제 거래와 환율

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

1 오늘 배울 핵심 키워드를 적어 봅시다.

1-1 4분 동안 교과서를 읽고 책을 덮은 후 핵심 키워드를 적어 봅시다.

1-2 2분 동안 교과서를 읽고 책을 덮은 후 핵심 키워드를 적어 봅시다.

2 위의 핵심 키워드의 의미를 적어 봅시다.

핵심 키워드	의 미

국제 거래와 환율	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ [활동 1] 모듬원의 핵심 키워드를 모아 의미를 적어 봅시다.

핵심 키워드	의 미

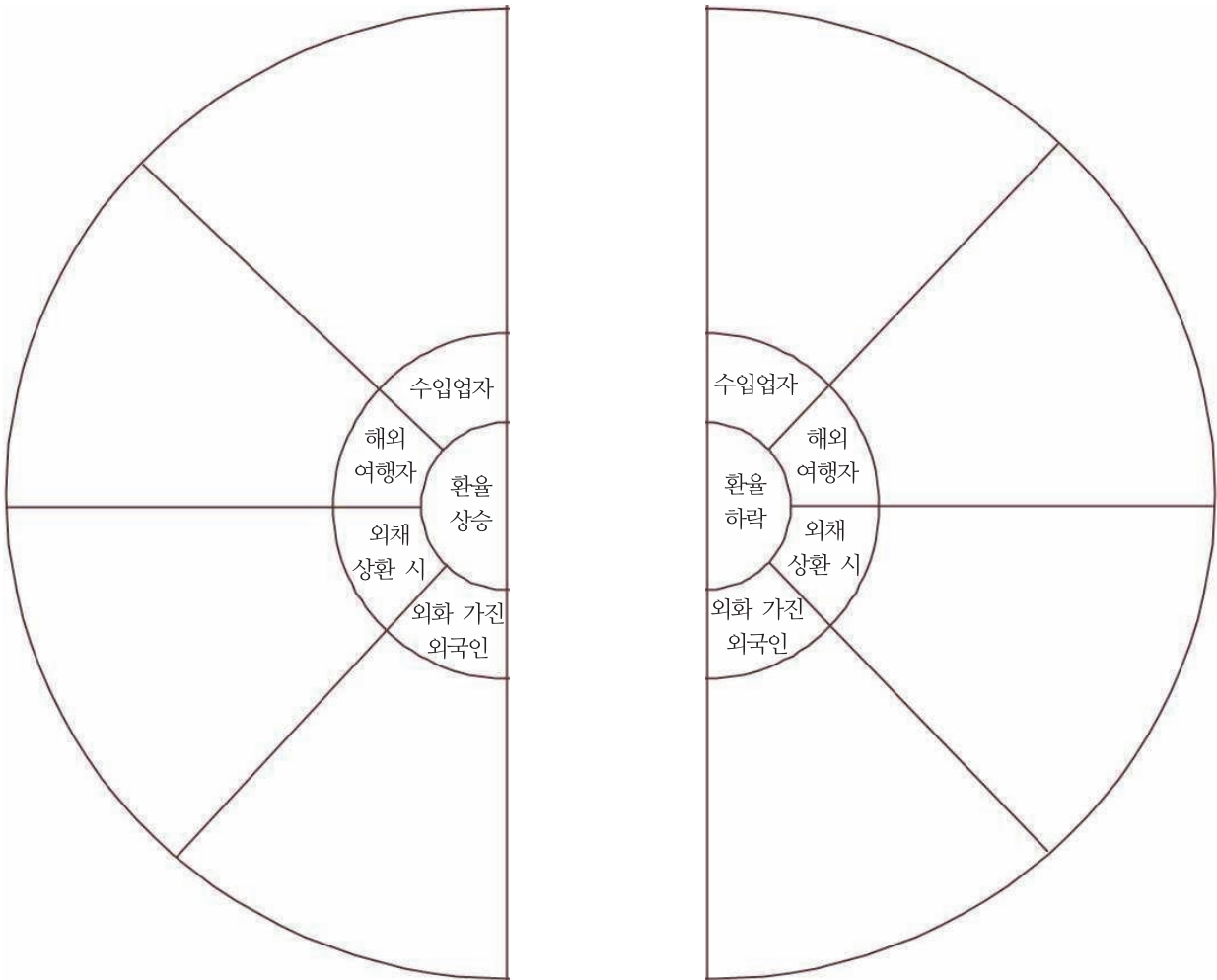
■ [활동 2] 핵심 키워드를 활용하여 문장을 만들어 봅시다. 예상 질문도 생각해 보세요.

핵심 키워드	문 장

모둠 활동지 ③ 더블 씨클맵

환율 변동이 우리 생활에 미치는 영향	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

■ [활동 1] 환율 변동이 우리 생활에 미치는 영향을 각 입장에서 동시디발쓰기 해 봅시다.



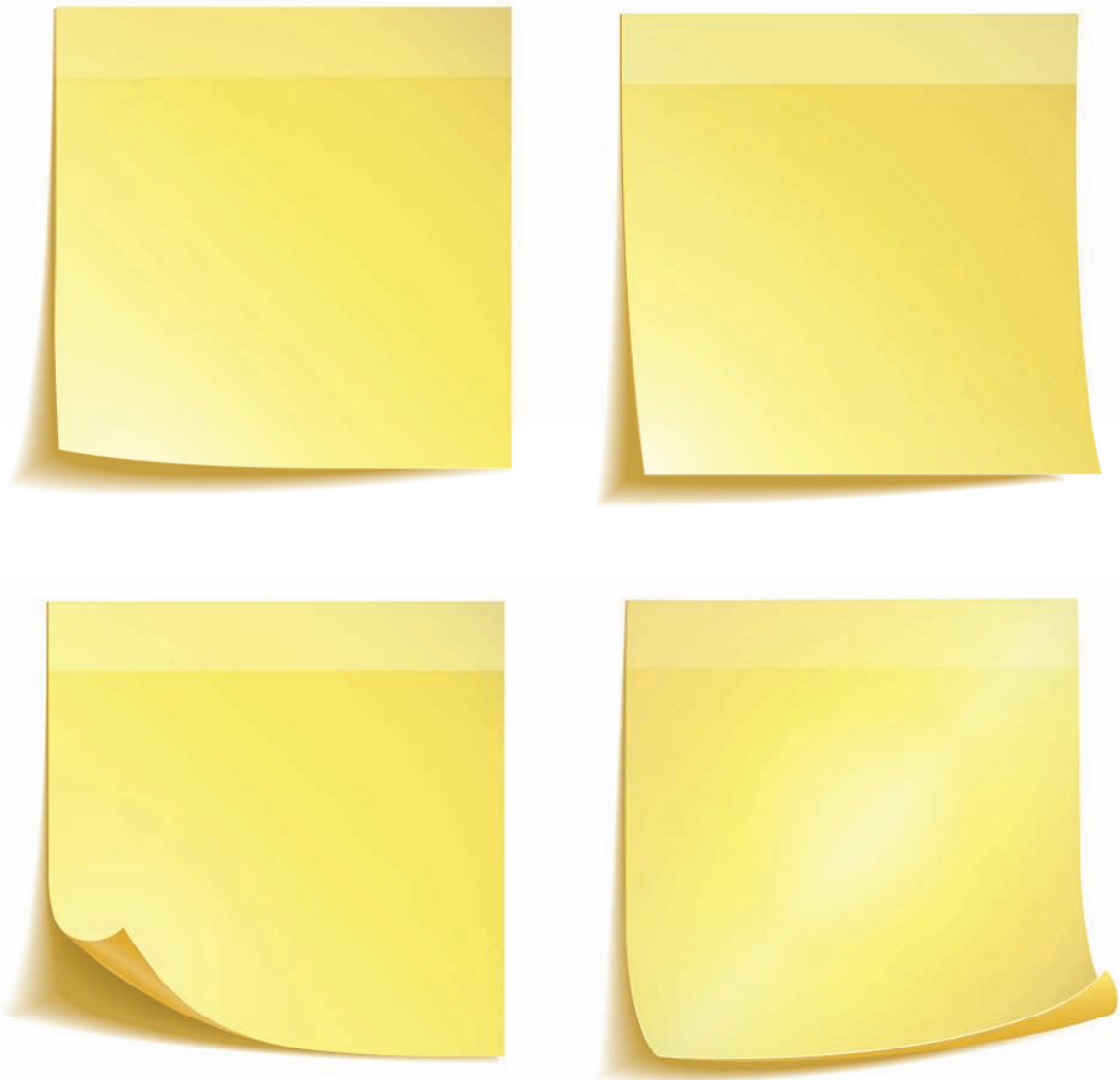
환율 변동이 우리 생활에 미치는 영향

소속

____ 학년 ____ 반

모듬명

- [활동 2] 오늘 수업을 통해 알게 된 것을 포스트잇에 적고 더블 씨클맵 가운데에 붙여 봅시다.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	국제 거래의 필요성과 환율의 의미를 설명할 수 있는가?			
	교과서를 읽고 핵심키워드 찾고 문장을 만들었는가?			
	일상생활 속에서 환율변동이 미치는 영향을 예를 들어 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동 시 적극적으로 참여했는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

11

국제 사회의 특성과 다양한 모습

활동명 가상 컨퍼런스 활동을 통해 국제 사회의 행위 주체와 특성 이해하기

■ 학습 목표

- 국제 사회의 특성과 다양한 행위 주체를 알고, 각 행위 주체 간의 경쟁과 갈등, 협력을 이해할 수 있다.
- 컨퍼런스 활동을 통해 4C-skill을 기를 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

학생들은 가상 컨퍼런스 활동을 통해 국제 문제에 관심을 갖고, 해당 문제에 이해관계를 갖고 있는 행위 주체와 그 역할에 대해 파악할 수 있다. 또한 컨퍼런스를 진행하면서 국제 문제를 둘러싸고 어떤 경쟁과 갈등, 협력이 발생하는지를 간접적으로 체험할 수 있다. 이를 통해 학생들은 단순히 신문기사나 교과서 속에서 국제 사회를 읽는 것이 아니라, 가상이지만 국제 사회의 일원이 되어 봄으로써 국제 사회의 특성에 대해 보다 심도 있게 이해할 수 있게 된다.

거꾸로교실

수업 **한눈에 보기**

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1
(모둠, 전체 활동)

국제 사회의 다양한 행위 주체 알아보기(가상 컨퍼런스 준비 단계)

- 우리 반 전체가 생각하는 시급하게 해결해야 할 국제 문제를 하나 선정한다.
- 해당 국제 문제에 관해 인터넷 등을 통해 기본적인 조사를 실시한다.
- 해당 국제 문제에 관계 깊은 국가나 국제기구, 다국적 기업, 국제적으로 영향력 있는 개인 등을 함께 찾아본다.
- 각 모둠이 하나의 행위 주체를 담당하여 해당 문제에 대해 어떤 입장을 가지고 있는지 조사해 본다.

활동 2
(모둠 활동)

가상 컨퍼런스 활동을 통해 국제 사회의 다양한 모습 이해하기

- 각 행위 주체의 입장이 되어 해당 문제를 해결하기 위한 가상 국제 컨퍼런스를 진행한다.
- 최종적으로 모든 행위 주체가 동의할 수 있는 하나의 합의를 도출하도록 한다.

정리

학습 내용 정리하기

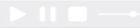
컨퍼런스에 참여하면서 느꼈던 점을 통해 국제 사회의 특성과 행위 주체, 국제 사회에서 일어나는 다양한 경쟁과 갈등, 협력에 대해 정리해 본다.

선생님을 위한 **꿀팁**

- 가상 컨퍼런스를 진행하면서 학생들에게 각 행위 주체의 입장이 무엇일지에 대해 다각적이고 심도 있게 파악할 수 있도록 안내하는 것이 중요하다. 그리고 학생들이 각 행위 주체의 입장을 적극적으로 대변할 수 있는 컨퍼런스가 이루어지도록 지도한다.
- 컨퍼런스의 재미를 위해 컨퍼런스를 진행하는 중간에 의도적으로 쉬는 시간을 주고, 이때 각 행위 주체들이 서로 물밑 협상을 할 수 있도록 하는 것도 좋다. 실제 국제 사회에서의 결정은 공식적이지 않은 루트를 통해 이루어지기도 하므로, 이를 학생들이 알 수 있게 하는 기회가 될 수 있다.

① 국제 사회의 특성

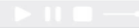
- (1) 국제 사회의 의미 : 주권을 가진 여러 국가가 서로 영향을 주고받으며 공존하는 사회
- (2) 국제 사회의 특성
 - ① 주권을 가진 국가는 국제 사회의 기본 단위
 - ② 국가는 국제 관계에서 자국의 이익을 우선으로 추구
 - ③ 국제 사회에서 강대국은 힘의 논리를 앞세워 많은 영향력을 행사하고 있음



① 국제 사회의 특성

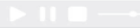
- (3) 국내 사회와 국제 사회의 비교

국내 사회	중앙 정부가 존재하여 갈등 발생 시 중재하고 조정함
국제 사회	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙 정부가 존재하지 않아 분쟁이나 갈등 발생 시 조정이나 해결이 쉽지 않음 • 국가 간의 합의에 근거한 국제법 등의 규범을 준수함 • 국제 여론과 국제기구의 결정 등을 존중함



② 국제 사회의 행위 주체

- (1) 국가
 - ① 국제 사회에서 가장 기본적이고 전통적이며 중요한 행위 주체임
 - ② 각 국가는 독립적인 주권을 행사하는 동등한 행위 주체임(→ 현실적으로는 국력의 크기에 따라 국제 사회에 미치는 영향력이 다를 수 있음)
 - ③ 자국의 안전 보장과 국력의 확장을 추구함



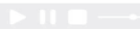
② 국제 사회의 행위 주체

- (2) 국제기구
 - ① 정부 간 국제기구 : 각국 정부를 회원으로 함
 - 예 국제 연합(UN), 경제 협력 개발 기구(OECD), 국제 통화 기금(IMF)
 - ② 국제 비정부 기구 : 개인이나 민간단체가 중심이 되어 만들어진 국제기구
 - 예 국제 사면 위원회(Amnesty International), 국경 없는 의사회, 그린피스
 - 인권, 환경 운동, 빈곤 추방 등과 관련된 국제 비정부 기구의 역할이 증대되고 있음



② 국제 사회의 행위 주체

- (3) 다국적 기업
 - ① 해외 여러 국가에 자회사, 영업 지점, 생산 공장을 두고 생산과 판매 활동을 하는 기업
 - ② 국제 경제에서 역할이 점점 커지고 있음
 - ③ 개별 국가의 정책 등에 영향력을 행사하기도 함



② 국제 사회의 행위 주체

- (4) 그 밖의 행위 주체
 - ① 영향력 있는 개인 : 종교 지도자, 유명한 기업인, 전 정치인 등
 - ② 국가 내부적 행위체 : 국가 내 지방 정부, 소수 민족 등



③ 국제 사회의 다양한 모습

(1) 국제 사회의 경쟁과 갈등

- ① 경쟁의 발생 : 각국은 기술 개발, 지하자원 확보, 시장 개척 등을 통해 자국의 이익 추구 → 경쟁의 과열로 갈등 발생
- 예 스마트폰 제조사 간 특허 소송, 유럽 연합의 중국산 철강에 대한 높은 관세
- ② 발생 양상
 - 자원과 영토 확보를 둘러싼 국가 간 갈등
 - 민족 간 갈등, 종교의 차이로 인한 갈등
 - 사이버 공간에서의 국가 간 분쟁

③ 국제 사회의 다양한 모습

(2) 국제 사회의 협력

- ① 국제 협력의 필요성 : 국제 문제와 국제 분쟁의 방지 및 해결을 위해 국가 간 협력이 필요함
- ② 국제 협력의 사례
 - 지리적으로 가까운 지역끼리 경제 협력체 구성 → 상호 간 이익 증진 노력
 - 전쟁 예방, 환경 오염 등의 문제에 공동으로 대처하기 위해 협력 강화

④ 국제 사회의 공존을 위한 노력

(1) 공존을 위한 노력

- ① 국제법 준수 : 국제 사회의 분쟁 해결을 위한 법적 기준
- ② 국제기구의 개입 : 국제 연합(UN) 등이 분쟁 해결에 적극적으로 개입
- ③ 국제 비정부 기구의 활동 : 민간 차원의 다양한 활동 전개

④ 국제 사회의 공존을 위한 노력

(2) 공존을 위한 외교

① 외교와 외교 정책

외교	한 국가가 국제 사회에서 자국의 이익을 평화적으로 달성하기 위한 전략
외교 정책	외교를 통해 이루고자 하는 목표나 그 목표를 달성하기 위한 전략

② 외교의 방법

전통적 방법	정부 간 활동 예 대사 교환, 정상 회담, 정부 간 협상
최근	민간 차원의 외교 활동 예 스포츠, 문화 교류

④ 국제 사회의 공존을 위한 노력

(3) 우리나라의 외교 정책 목표

- ① 국가 안전 보장
- ② 평화 통일을 위한 국제적 여건의 조성
- ③ 경제 발전을 위한 자원, 자본 및 기술의 확보와 통상 증대
- ④ 국제 사회의 공동 문제 해결

활동 1 국제 사회와 여러 행위 주체 알아보기(가상 컨퍼런스 준비 단계)

활동 목표	국제 사회의 여러 행위 주체를 알아보고, 국제 문제를 통해 관련된 행위 주체들이 어떤 입장을 가지고 있는지 알아 본다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 전지, 매직 또는 사인펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 각 모둠별로 교과서나 인터넷을 참고하여 오늘날 해결이 시급하다고 생각하는 국제 문제를 하나씩 정하도록 한다. ② 모둠별로 선정한 문제가 무엇이고, 이 문제를 해결하는 것이 왜 시급한지에 대해 간단하게 브리핑한 후, 전체 투표를 통해 가장 시급하다고 생각하는 국제 문제를 하나 결정한다. ③ 투표를 통해 선정한 국제 문제에 대해 기본적인 조사를 실시한다. 관련된 국제 사회의 행위 주체(국가, 국제기구, 다국적 기업, 국제적으로 영향력 있는 개인 등)를 찾아본다. 모둠 활동지 ① 활용 ④ 학생들이 조사한 국제 사회의 행위 주체들 중 주요 행위 주체들을 모둠 수만 큼 골라 각 모둠당 행위 주체를 하나씩 배정한다. ⑤ 각 모둠에서는 협력하여 자신들이 맡은 행위 주체가 해당 국제 문제와 관련하여 어떤 입장을 가지고 있을지 조사하고 파악하여 전지에 정리한다. 	<p>활동 Tip 국제 문제를 정할 때는 되도록 우리나라 또는 학생들의 생활과 밀접한 관련이 있는 것으로 선정하는 것이 학생들의 몰입도를 높이는 데 효과적이다.</p> <p>활동 Tip 활동지 작성 시 모둠원이 서로 조사 분야를 나누는 등 직접 역할을 나누도록 하면 모든 학생이 빠짐 없이 활동에 참여할 수 있다. 이와 더불어 다양한 내용과 관점으로 조사할 수 있도록 지도한다.</p>

활동 2 가상 컨퍼런스 활동을 통해 국제 사회의 다양한 모습 이해하기

활동 목표	가상 컨퍼런스 활동을 통해 국제 사회에서 일어나는 각 행위 주체 간의 다양한 경쟁과 갈등, 협력을 이해할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ②, 필기도구	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 학생들에게 컨퍼런스를 시작하기 전에 모든 행위 주체가 만족할 수 있는 하나의 합의를 도출해 내는 것이 가장 중요함을 안내한다. ② 모둠별로 활동 1을 통해 준비한 각 행위 주체들의 입장에서 국제 문제 해결을 위한 가상 컨퍼런스를 진행한다. 모둠 활동지 ② 활용 ③ 컨퍼런스의 진행 방법은 아래와 같다. <ul style="list-style-type: none"> - 활동 1에서 준비한 조사 내용을 각 모둠별로 발표한 후, 일정 시간 자유롭게 토론을 진행한다. - 각 행위 주체의 요구 사항을 사회자 또는 서기가 정리하도록 하는 방법으로 진행한다. ④ 컨퍼런스 중간에 의도적으로 쉬는 시간을 넣은 후, 쉬는 시간에는 자유롭게 다른 모둠원을 만나 자신의 의견이 반영되도록 설득하거나 요구하는 등 공식적이지 않은 일종의 외교 활동을 할 수 있도록 한다. ⑤ 최종적으로 하나의 합의를 도출하도록 계속 유도하되, 합의가 이루어지지 않아도 그 자체로 컨퍼런스를 종료하도록 한다. ⑥ 모든 활동이 완료된 후 활동지에 컨퍼런스를 진행하면서 느낀 점을 정리하도록 한다. 모둠 활동지 ② 활용 	<p>활동 Tip 가상 컨퍼런스 활동 중간에 의도적으로 쉬는 시간을 넣는 것은 학생들이 국제 사회를 간접적으로 경험하도록 하기 위함이다. 국제 사회에서는 강제성을 가진 국제 법규가 없기 때문에 서로 간의 다양한 외교 활동이 효과를 발휘하기도 한다. 그러한 국제 사회의 특성을 간접적으로 경험하기 위한 시간이라고 볼 수 있다. 교사가 이러한 의도를 쉬는 시간이 시작되기 전에 미리 알려 주는 것도 좋은 방법이다.</p>

모둠 활동지 ①

국제 문제와 국제 사회의 행위 주체	소속	_____학년 _____반
	모둠명	

1 모둠별로 교과서나 인터넷을 참고하여 오늘날 해결이 시급하다고 생각하는 국제 문제를 정해 봅시다.

(1) 우리 모둠에서 해결이 시급하다고 생각하는 국제 문제

예시답 기후 변화, 환경 오염, 미세 먼지, 난민 문제, 빈곤 문제, 여성 차별 문제, 국제 인권 문제 등

(2) 해당 국제 문제가 해결이 시급하다고 생각하는 이유

예시답 미세 먼지 : 우리의 건강과 생활에 크나큰 불편과 피해를 주고 있기 때문이다.

2 우리 반 전체가 생각하는 해결이 가장 시급한 국제 문제를 정해 봅시다.

(1) 우리 반 전체가 해결이 시급하다고 생각하는 국제 문제 (투표를 통해 결정된 문제)

예시답 기후 변화(지구 온난화)

(2) 위 국제 문제에 대한 기본적인 내용을 교과서 또는 인터넷을 참고하여 조사해 보고, 조사 내용에서 이 문제에 관련되어 있는 국제 사회의 행위 주체에 어떤 것들이 있는지 모두 찾아봅시다.

조사 내용	
조사 내용에 나타난 국제 사회의 행위 주체	예시답 국제 사회의 행위 주체 : 국제 연합 환경 계획(UNEP), 미국, 중국, 우리나라, 국제 환경 단체(그린피스), 다국적 기업

3 2에서 나온 국제 사회의 행위 주체들 중 하나를 담당하여 우리 모두가 그 행위 주체라면 이 문제와 관련하여 어떤 입장을 갖고 있을지를 그 이유와 함께 조사하여 써 봅시다.



우리 모두가 담당한 행위 주체	<p> 그린피스</p>
관련 입장과 요구 사항	<p> 단순히 선언에 그치지 않고, 모든 나라들이 반드시 지켜야 하는 탄소 배출에 대한 법적 구속력이 있는 조약이 체결되어야 한다. 그리고 한 나라도 빠짐없이 모든 나라들이 탄소 배출을 줄이기 위해 노력해야 한다고 생각한다.</p>
관련 입장과 요구 사항의 이유	<p> 그린피스는 국제적인 환경 단체로, 기후 변화와 환경 오염에 대해 심각하게 생각하며 이를 방지하기 위한 활동을 활발하게 하고 있다. 따라서 그린피스의 입장에서는 모든 나라가 반드시 지켜야 하는 탄소 배출에 대한 규제가 있어야 한다고 생각한다.</p>

4 전지에 우리 모두가 담당하고 있는 행위 주체의 주장을 담아 다른 행위 주체들을 설득할 수 있는 자료를 만들어 봅시다.



여러 행위 주체의 역할	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

각 모듬에서 준비한 자료를 발표하고, 자신들이 담당하고 있는 행위 주체의 입장이 되어 토론한다. 단, 컨퍼런스의 마지막에는 우리 반에서 하나의 합의문을 도출할 예정인데, 여러 사람의 요구 사항이 최대한 담긴 합의문이 도출될 수 있도록 노력해야 한다.

1 다른 행위 주체들의 입장에 대한 발표와 토론 내용을 듣고 각 행위 주체의 입장을 정리해 봅시다.

행위 주체	입장 및 요구 사항
 예시답 미국	<p> 미국이 다른 경쟁국들에 비해 무거운 이산화 탄소 감축 의무를 지게 되면 석탄, 제철, 철강 등 주요 산업에서 심각한 경쟁력 약화가 우려된다. 따라서 미국은 기후 변화를 예방하기 위한 협약은 필요하지 않다고 생각한다.</p>

2 컨퍼런스 활동을 통해 우리 반에서 최종 합의가 이루어졌다면 그 내용을 정리해 봅시다. 만약 합의가 이루어지지 못했다면, 합의가 이루어지지 못한 이유가 무엇인지 정리해 봅시다.

최종 합의	<p> • 최종 합의가 이루어지지 못함</p>
최종 합의가 이루어질 수 있었던 또는 이루어질 수 없었던 이유	<p> • 최종 합의를 만들어 내기 위한 협상 과정에서 각 행위 주체들의 의견이 너무 달랐기 때문에 서로 합의가 이루어질 수 없었다. • 누군가가 강제로 '이렇게 해야 한다.'라고 할 수 없었기 때문에 하나의 합의를 이끌어 내지 못했다.</p>

3 컨퍼런스를 진행하면서 느낀 점을 정리해 봅시다.

(1) 컨퍼런스를 진행하면서 느낀 점

예시답 하나의 국제 문제에 대해 각 행위 주체들이 너무 다른 입장과 요구 사항을 가지고 있었고, 서로 합의점을 찾는 것이 쉽지 않아 답답했다. 그리고 쉬는 시간에 서로 다른 행위 주체들을 설득하기 위해 각자 다양한 방법을 사용하는 것을 보고 재미있다고 느꼈다.

(2) 컨퍼런스를 진행하면서 느낀 점을 국제 사회의 특성, 국제 사회의 행위 주체, 행위 주체 간의 다양한 경쟁과 갈등, 협력 등과 연결하여 정리해 봅시다.

예시답 각 행위 주체는 자신의 입장과 요구 사항을 관철시키기 위해 노력하였으며, 일부는 이기적인 모습을 보였음에도 불구하고 결론적으로 볼 때 강제로 무엇인가를 시킬 수는 없었다. 이를 통해 국제 사회에서는 갈등이 발생하더라도 중앙 정부가 존재하지 않아 갈등에 대해 강제로 조정할 수 있는 권한이 없음을 알 수 있었다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	국제 사회의 특성과 다양한 행위 주체에 대해 이해하였는가?			
	국제 사회의 행위 주체 간에 다양한 경쟁과 갈등, 협력이 일어난다는 것을 이해하였는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

화석 연료 종식을 위한 그린피스의 노력

2018년 5월 22일 ~ 24일, 덴마크 코펜하겐에서 제9차 청정 에너지 장관 회의(Clean Energy Ministerial)가 열려 미국, 독일, 중국, 프랑스, 일본 등 25개 회원국의 정부 대표와 기업 및 국제 기구 대표가 참석했다. 대표적인 국제 비정부 기구인 그린피스의 국제 사무총장은 전 지구적으로 나타나고 있는 기후 변화에 대한 대응 목표를 강화하기 위해서는 재생 가능 에너지에 관한 명확한 이해와 정부와 기업 간 공동의 리더십이 필요하다고 강조했다.

■ ‘원대하고 아름다운’ 목표, 우리의 역할

코스타리카의 신임 대통령은 화석 연료 사용 종식이라는 목표를 가까이 받아들이며 기후 변화의 위협에 대처하기 위한 대담한 리더십을 보여 주었습니다.

코스타리카를 세계 최초의 화석 연료가 없는 국가로 만들겠다는 대통령의 약속은 제9회 청정 에너지 장관 회의(CEM9)에서 세계 각국 에너지 장관들과 기업들이 보여 주어야 할 포부입니다. 이러한 정신을 바탕으로 우리는 앞으로 나아가야 합니다.

■ 위선 아닌 진정한 리더십을 향해

우리는 혁신적인 변화의 시대에 살고 있습니다. 태양광, 풍력, 전기 자동차 그리고 에너지 저장 방식의 기술 혁신은 너무나 빠르게 일어나 불과 몇 년 전에 2030년을 목표로 세웠던 기후 목표들은 시대에 뒤떨어지는 목표가 되어버렸습니다. 따라서 기후 목표를 다시금 강화하는 일은 정치적 그리고 경제적인 측면 모두에서 필요한 일입니다.

이제 세계 여러 지역에서 재생 가능 에너지는 가장 저렴하게 생산할 수 있는 전력 방식으로 변화하고 있고, 200개 이상의 영향력 있는 기업들이 100% 재생 가능 에너지 사용을 약속했습니다. 이러한 기업의 약속이 신규 및 추가 재생 가능 에너지 용량 확대에 이어진다면, 개별 기업의 에너지 조달 정책이 가져오는 영향력은 상당할 것입니다. 최근 몇몇 노르딕 기업들의 사례가 이를 잘 보여 주고 있습니다.

지난해 11월 유럽 알루미늄 생산업체인 N사는 향후 19년간 650MW 규모의 마크빅텐 풍력 발전 단지에서 고정량의 전력을 구입하여 스웨덴의 풍력 발전 용량을 12% 이상 증가시키는 프로젝트에 보탬이 되겠다고 밝혔습니다. 또한 세계적인 다국적 기업들이 덴마크에서 신규 서버 구축을 추진 중이며, 2030년이면 잠재 전력 수요가 7TWh까지 증가할 것으로 보입니다. 이 수치는 2017년 덴마크 총 전력 사용량의 20%에 달하는 것으로, 향후 이들 기업의 재원을 통해 추가적인 재생 가능 에너지 용량 확대에 당연히 이어져야 합니다.

하지만 전 세계를 기준으로 본다면, 기업의 에너지 조달은 아직 미진한 수준입니다. 우리가 진정한 변화를 만들고 청정 에너지로의 전환을 주도하려면, 기업의 에너지 조달 규모와 범위가 크게 확대되어야 합니다. 이를 가능하게 하기 위해서 기업은 더욱 강력한 기후 목표를 설정하고 더욱 직접적인 에너지 조달 방식으로 전환해야 하며, 정부는 적절한 정책과 규제 체제를 마련해야 합니다.



▲ 재생 가능 에너지 확대를 촉구하기 위한 그린피스의 활동

* 출처 : 그린피스(www.greenpeace.org)

❓ 위의 글을 통해 알 수 있는 국제 사회의 행위 주체와 각 행위 주체들의 행동 특성은 무엇일까?

12

선진국과 개발 도상국의 인구 문제

활동명 인과응가맵으로 인구 문제의 원인과 결과를 파악하고 해결 방안 제시하기

■ 학습 목표

- 지역에 따라 다르게 나타나는 인구 문제를 파악하고 해결 방안을 제시할 수 있다.
- 우리나라 저출산·고령화 문제의 해결 방안을 제시하고 실천할 수 있다.

■ 핵심 역량

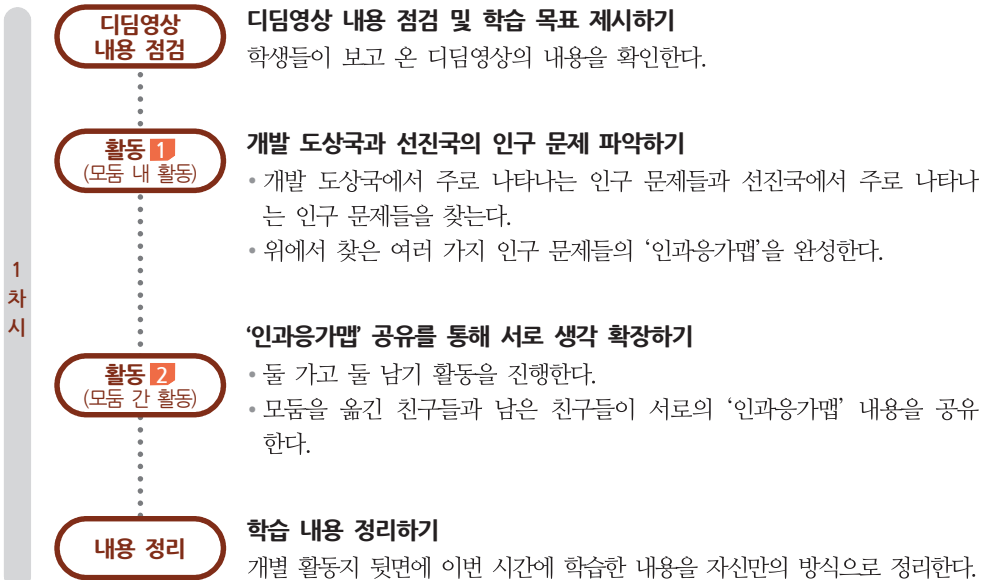
- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

비주얼 씩킹 활동의 일환으로 ‘인과응가맵’을 작성함으로써 개발 도상국의 인구 문제와 선진국의 인구 문제들의 원인과 결과 및 해결 방안을 학생들 스스로 찾을 수 있도록 하고자 한다.

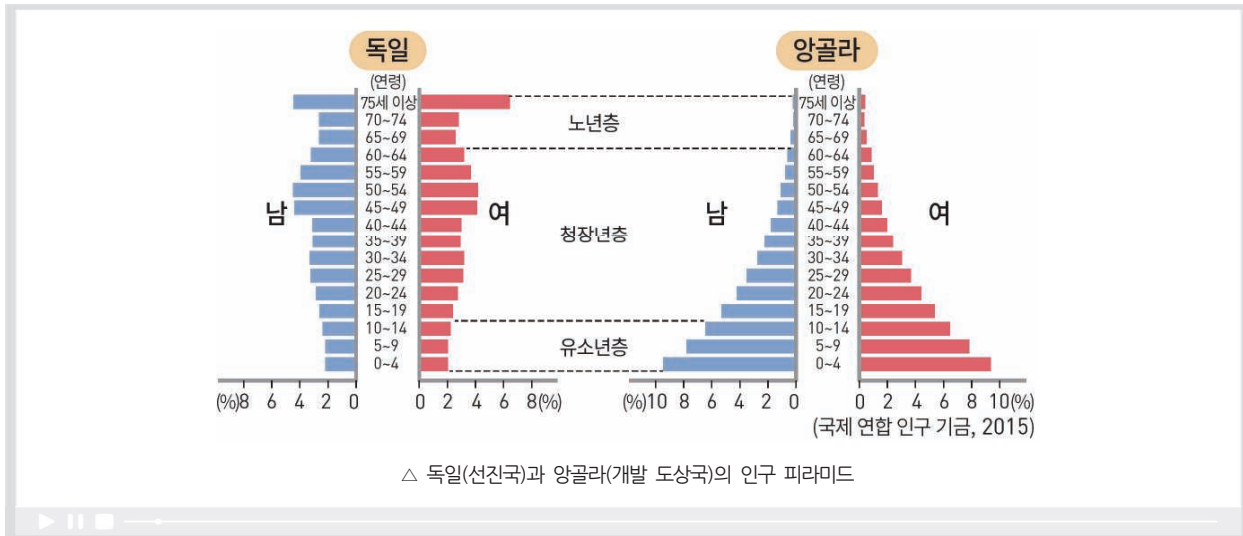
거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

활동 2에서 모둠 간 이동으로 학습 내용을 공유할 때, 시간 절약을 위해서 딱 한 번의 이동만 실시할 수도 있고 더 다양한 생각을 공유하도록 여러 번의 모둠 이동을 실시할 수도 있다. 단, 여러 번 이동할 경우 시간이 많이 필요하므로 2차시의 수업이 될 것이다. 수업을 운영하는 교사의 상황과 가치관에 따라 진행하면 된다.



① 선진국의 인구 문제

- 저출산: 가치관의 변화와 양육의 경제적 부담 등으로 출생률 저하 → 생산 가능 인구 감소 → 경제 성장 둔화
- 고령화: 평균 수명 연장 → 인구 중 노인 인구 비율 증가 → 노년 부양비 증가, 노동력 부족, 노인 소외 등의 문제 발생

① 선진국의 인구 문제

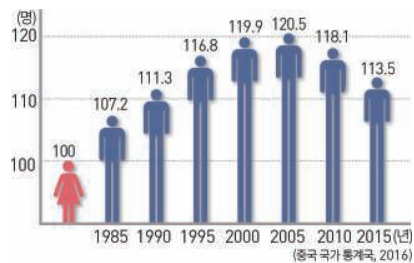
- 대책: 출산 장려 정책, 연금 제도 개선, 노인 복지 강화, 외국인 노동자 유입 확대 등

② 개발 도상국의 인구 문제

- 인구 급증
 - 낮은 인구 부양력으로 기아와 빈곤 발생
 - 출산 억제 정책과 농업의 기계화·산업화 정책 등이 필요
- 도시 과밀화
 - 이촌 향도에 따른 도시 인구 급증으로 도시 생활 환경 악화
 - 농촌의 생활 환경 개선과 인구 분산 등의 대책 필요

② 개발 도상국의 인구 문제

- 출생 성비 불균형
 - 아시아 일부 국가에서 나타남
 - 양성평등 문화 정착 필요



△ 중국의 성비 변화

활동 1 선진국과 개발 도상국의 인구 문제 파악하기

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • ‘인과응가맵’을 작성하면서 정보 활용 능력, 창의적 사고력, 비판적 사고력을 기를 수 있다. • 모둠원과 함께 협의하는 과정에서 의사소통 능력과 협업 능력을 기를 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 교과서, 인터넷 사용이 가능한 기기
수업 활동	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 70%;"> <ol style="list-style-type: none"> ① 선진국과 개발 도상국에서 나타나는 인구 문제를 구분하여 ‘인과응가맵’ 사람 몸에 쓴다. 개별 활동지 ① 활용 ② 선진국과 개발 도상국에서 나타나는 인구 문제 구분을 한 후에는 각 인구 문제들이 나타난 원인과 결과, 그리고 해결 방안을 생각해 써 쓴다. ③ 각자 개별 활동지를 작성하는 것이 목표이지만 자기 혼자만의 생각으로 하는 것 보다는 모둠 친구들과 의견을 교환하는 것이 훨씬 더 효율적이라는 것을 강조한다. ④ 교과서의 정보만 그대로 옮겨 쓰는 것이 아니라 자기 생각을 써도 되며, 인터넷 검색 정보를 활용해도 된다고 알려 준다. 예를 들어 교실에 있는 컴퓨터를 모둠별로 돌아가면서 활용하거나, 스마트폰 또는 태블릿PC를 활용하는 방법이 있다. </div> <div style="width: 25%; border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>활동 Tip</p> <p>인구 문제의 원인과 결과를 생각할 때 보다는 인구 문제를 해결하는 방법을 생각할 때 특히 더 창의적인 사고력을 필요로 한다. 학생들의 창의적인 생각에 틀을 주어서 가두려고 하지 말자.</p> </div> </div>

활동 2 ‘인과응가맵’ 모둠 간 공유를 통해 생각 확장하기

활동 목표	다른 모둠 친구들의 의견을 듣고 우리 모둠 친구들의 의견을 전달하면서 생각의 범위를 확장할 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 색깔 펜
수업 활동	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 70%;"> <ol style="list-style-type: none"> ① ‘둘 가고 둘 남기*’ 활동을 진행하여 생각을 공유한다. ② 다른 모둠으로 이동한 두 명의 친구들과 원래 모둠에 남아있는 두 명의 친구들이 서로 자기 모둠에서 협의했던 의견들을 교환하면서 추가, 수정 또는 삭제하고 싶은 내용을 색깔 펜으로 표시한다. ③ 모두 원래 모둠으로 돌아가도록 한 뒤 다른 모둠 친구들과 의견을 교환하면서 새롭게 알게 된 정보를 또 한 번 공유하여 색깔 펜으로 내용을 추가, 수정, 삭제한다. </div> <div style="width: 25%; border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>◆ 둘 가고 둘 남기</p> <p>모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 이동하여 이야기하는 활동이다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>타이머를 활용하여 제한 시간을 두는 것이 좋다.</p> </div> </div>

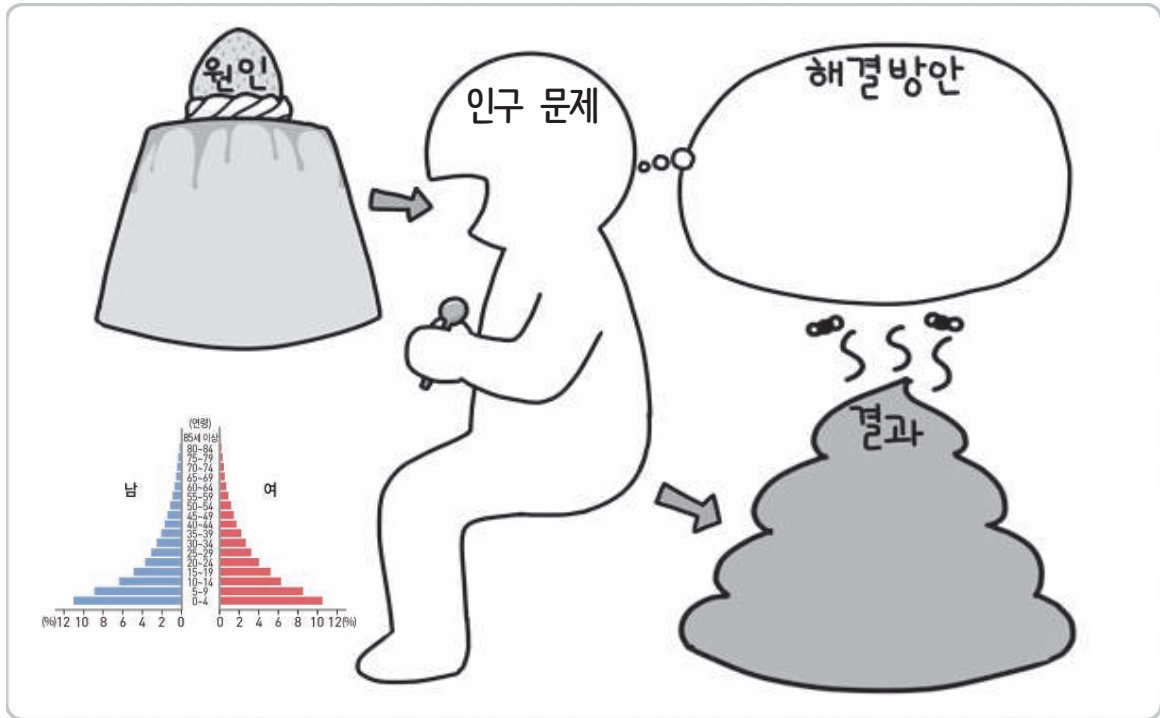
개별 활동지 ①

인구 문제	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

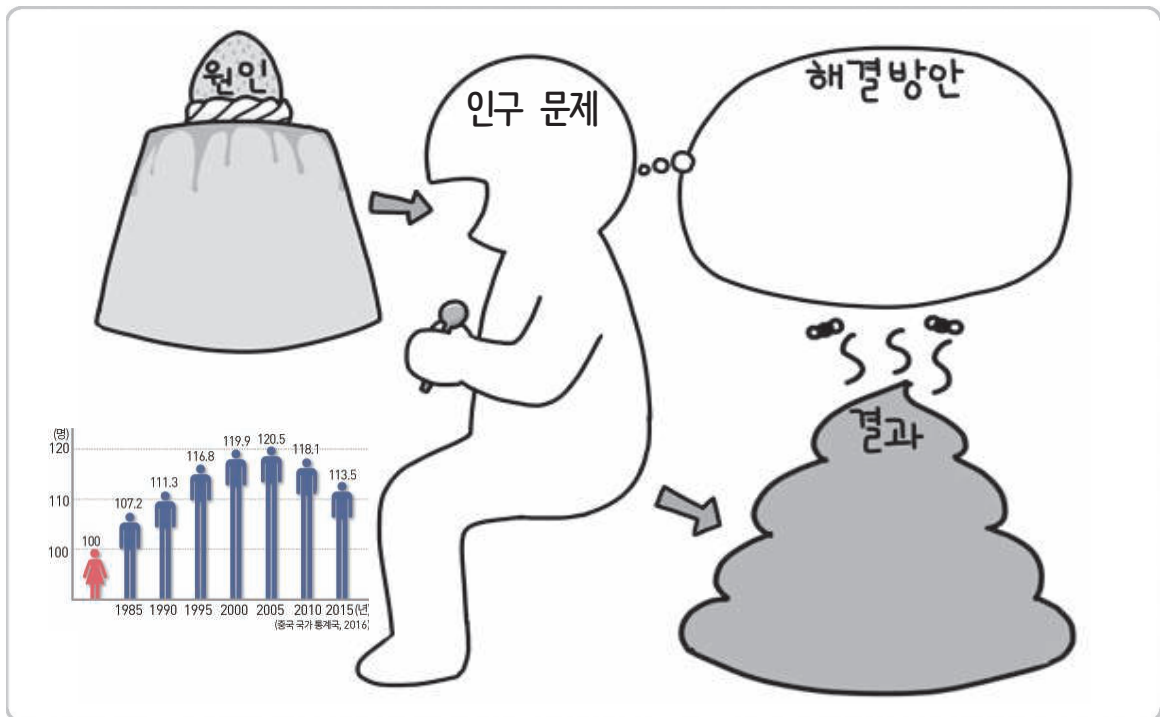
- 활동 방법
- 인과응가맵: 사회 현상의 원인, 결과 그리고 해결 방안을 생각해볼 수 있는 맵
 - 사람 몸에는 사회 현상을 쓴다. ㉠ 저출산 문제
 - 음식에는 이 현상의 원인을, 대변에는 이 현상의 결과를, 생각 풍선에는 해결 방안을 작성한다.

1 제시된 인구 피라미드가 나타나는 국가에서 발생하는 인구 문제 한 가지를 예측하여 인과응가맵으로 표현해 봅시다.





2 제시된 성비가 나타나는 국가에서 발생하는 인구 문제 한 가지를 예측하여 인과응가맵으로 표현해 봅시다.



3 다른 모둠 친구들의 의견을 들으면서 자신의 '인과응가맵'에 추가, 수정, 삭제 하고 싶은 부분이 있다면 색깔 펜으로 기록해 봅시다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	선진국에서 주로 발생하는 인구 문제들의 원인과 결과 및 해결 방안을 말할 수 있는가?			
	개발 도상국에서 주로 발생하는 인구 문제들의 원인과 결과 및 해결 방안을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

13

세계의 다양한 도시와 특징

활동명 '프리즘 카드와 매력적인 도시 홍보물 만들기' 활동으로 세계의 다양한 도시에 대해 알아보기

■ 학습 목표

- '프리즘 카드 활동'을 통해 도시에 대한 개념을 함께 이야기할 수 있다.
- 세계의 다양한 도시들에 대해 모듈별 홍보물을 만든 후, '돌 가고 돌 남기'로 내용을 공유할 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

1차시에서는 '프리즘 카드' 활동을 통해 도시에 대해서 자유롭게 생각한 후, 모두의 의견을 종합하여 도시란 무엇인지, 도시가 가지고 있는 특징에는 무엇이 있을지 정리해 보도록 한다.

2차시에서는 세계의 다양한 도시들을 지도에 직접 표기하여 그 위치를 알도록 한다. 또한, 관심 있는 도시 하나를 선정하여 도시에 대해 자세히 알아보고 돌 가고 돌 남기 활동을 통하여 학습이 조사하여 작성한 내용을 공유하도록 한다. 이 활동을 통해 세계의 다양한 도시들이 가지는 매력적인 모습을 다각도로 살펴보는 시간을 가질 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

세계의 다양한 도시 사진을 보며 어떤 특징이 나타나는지 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'프리즘 카드 활동'을 통해 도시란 무엇인지 생각하기

- 각자 프리즘 카드 중 사진 한 장을 뽑아 개인이 생각하는 '도시'에 대한 정의를 포스트잇에 쓴다.
- 프리즘 카드를 자기 자리에 두고 돌아다니며 다른 친구의 것을 자유롭게 읽고 내용을 공유한다.
- 모듈별로 프리즘 카드에서 정의한 것을 바탕으로 '도시'란 무엇인지 포스트잇에 키워드를 적어본다.
- 키워드를 바탕으로 도시의 의미와 특징을 정리한다.

2차시

활동 2 (모둠 활동)

유명하거나 매력적인 도시 홍보물 만들고 공유하기

- 디딤영상으로 제공되었거나 혹은 자신이 알고 있고 관심 있는 도시들을 지도에 표시해 본다.
- 모듈별로 지도에 표시한 도시들 중의 하나를 선택한 후, 도시에 대한 정보를 인터넷으로 탐색하여 도시를 소개하는 홍보물을 만든다.
- 홍보물을 만든 후, 돌 가고 돌 남기로 내용을 공유한다.

내용 정리

학습 내용 정리하기

활동 결과를 바탕으로 오늘 배운 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 세계의 다양한 도시에 대해서는 디딤영상에서 EBS나 각종 뉴스, TV프로그램에서 소개되는 도시에 대한 짧은 영상을 보여주는 것도 흥미를 돋울 수 있다.
- 사전에 개념을 제시하지 않고 학생들이 활동을 통해 의미를 찾아가게 하면 보다 효과적이고 활발한 수업을 전개할 수 있다.
- 돌 가고 돌 남기 활동을 할 경우, 남아서 설명하는 친구들과 돌아다니며 설명을 듣는 친구들의 역할을 한 번 바꿔주어야 설명하고 듣는 활동이 골고루 이루어질 수 있다.

1 취락

(1) 취락의 의미와 분류

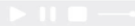
- ① 취락: 사람들이 살아가는 삶의 터
- ② 취락의 분류: 도시와 촌락



△ 중국의 촌락



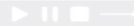
△ 중국의 도시



2 도시

(1) 특징

- ① 촌락에 비해 인구 밀도가 높음
- ② 2·3차 산업에 종사하는 인구가 많음
- ③ 주변 지역에 재화와 서비스를 제공함
- ④ 건축물이나 도로와 같은 인문 경관이 많음



2 도시

(2) 경관

- ① 지리와 역사, 문화, 가치관에 따라 다양하게 나타남
- ② 도시는 각각 다른 매력과 특징을 가짐



3 세계의 다양한 도시

- (1) 세계 경제의 중심지 역할을 하는 도시: 뉴욕과 런던, 도쿄 등
- (2) 생태 도시: 프라이부르크, 쿠리치바 등
- (3) 역사·문화적 기반이 많은 도시: 로마, 아테네, 이스탄불, 시안, 베이징 등
- (4) 독특한 자연환경을 가진 도시: 레이카비크, 키토 등
- (5) 매력적인 문화와 경관을 가진 도시: 바르셀로나, 리우데자네이루, 시드니 등



3 세계의 다양한 도시



△ 뉴욕(미국)



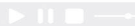
△ 이스탄불(터키)



△ 레이카비크(아이슬란드)



△ 시드니(오스트레일리아)



활동 1 '프리즘 카드' 활동을 통해 도시의 의미 생각하기

활동 목표	'프리즘 카드' 활동을 통해 각자가 생각하는 도시의 개념과 이미지를 생각하고, 공통점을 찾아서 도시의 개념을 알아 볼 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 프리즘 카드, 포스트잇, 사인펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 교실 앞에 프리즘 카드를 모두 잘 보이게 놓는다. ② 학생들은 마음에 드는 프리즘 카드를 한 장씩 골라서 '도시란 무엇인가'에 대한 자신의 생각을 포스트잇에 쓰고 사진에 붙인다. ③ 모든 학생들이 약 3분 동안 자유롭게 돌아다니며 다른 친구들의 내용을 살펴보고, 소개하고 싶은 내용은 학급 친구와 공유한다. ④ 모둠 활동지 ①에 각자 자신의 포스트잇을 붙인 후 자신이 쓴 내용을 기반으로 도시란 무엇인지, 도시의 개념과 관련된 단어들을 쓴다. 모둠 활동지 ① 활용 ⑤ 각자 써 본 것을 바탕으로 다른 모둠원들과 함께 이야기하여 도시의 특징과 개념을 정의하여 써 본다. ⑥ 모든 활동이 완료된 모둠은 결과물을 교사에게 제출한다. 	<p>활동 Tip 프리즘 카드는 자유롭게 자신의 생각을 쓰도록 한다. 이를 통해 창의적 사고력도 발달할 수 있으며, 함께 공유하는 시간을 통해 학급 구성원의 의견을 다 같이 생각해 보고 그 이유에 대해서도 들어봄으로써 서로 피드백이 주어지는 시간이 만들어질 수 있다.</p> <p>활동 Tip 도시에 대해 생각하는 기준이 각자 다를 수 있다. 따라서 모둠원이 모두 합의하여 도시가 가지는 특징과 개념을 정의하여 보는 시간을 통해 도시에 대한 적절한 개념을 찾아낼 수 있다.</p>



↳ 프리즘 카드 활동 사진

활동 2 '매력적인 도시 홍보물 만들기'와 '둘 가고 둘 남기'로 공유하기

활동 목표	세계의 매력적인 도시 홍보물 만들기와 둘 가고 둘 남기 활동을 통해서 세계의 다양한 도시의 모습에 대해서 알아볼 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ②, 세계 지도 백지도, 모둠별 태블릿PC 1대(또는 스마트폰), 사인펜, 색연필	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 세계의 다양한 도시들 중 디딤영상에서 소개되었거나 자신이 알고 있는 도시를 지도에서 찾아서 표시한다. ② 세계의 다양한 도시들 중 모둠별로 매력적인 도시 하나를 선택한다. ③ ②에서 정한 도시에 대한 정보를 인터넷으로 검색하여 도시에 대한 홍보물을 작성한다. 모둠 활동지 ② 활용 ④ '둘 가고 둘 남기*' 활동을 통해 다른 모둠과 결과물을 공유한다. ⑤ 모든 활동이 완료된 모둠은 결과물을 교사에게 제출한다. 	<p>활동 Tip 모둠에서 인터넷으로 정보를 검색할 때, 모둠별로 태블릿 1대 혹은 스마트폰 2대씩을 사용하여 검색을 하게 한다. 검색에 지나친 시간을 쏟아 홍보물 만들기 시간이 지연되지 않도록 한다.</p> <p>◆ 둘 가고 둘 남기 모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 계속 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 계속 이동하면서 이야기하는 활동을 말한다.</p>

모둠 활동지 ①

도시의 개념과 특징

소속

____학년 ____반

모듬명

- 프리즘 카드 활동으로 도시의 개념과 특징을 알아볼 수 있는 단어를 쓰고, 모듬별로 도시의 개념을 정의해 봅시다.



<h2 style="margin: 0;">세계의 매력적인 도시 홍보물 만들기</h2>	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

- 세계의 다양한 도시 중 가장 매력적인 도시 하나를 선정하여 홍보물을 만들어 봅시다.
- * 인터넷으로 정보를 검색하되, 교과서의 내용을 찾아 관련 내용을 보충하는 것도 좋습니다.

아시아

역사와 낭만이 가득한 도시, 아테네

신들의 나라, 신화의 나라로 유명한 아테네!
그리스의 아테네는 서양 고대의 유명한 건축물이 많지요.
아테네라는 이름도 아테나 여신과 관련이 있습니다.

아테네에는 다양한 역사적 유적들과 낭만이 가득한 거리들이 있는데, 그중 몇 가지만 꼽아 볼까요?



△ 아크로폴리스

가장 유명한 곳이 바로 아테네의 아크로폴리스이지요!
아크로폴리스에는 파르테논 신전뿐만 아니라 디오니소스 야외극장 등 볼거리도 많고 유적이 상당히 보존되어 있다고 합니다.



△ 고린도 유적지

고린도 유적지는 고대부터 로마 시대까지 있었던 곳이에요.
한 때는 그리스에서 가장 활발한 상업 중심지로 국제적인 도시였다고 해요.



△ 플라카 지구

아테네에는 역사와 낭만을 찾아볼 수 있는 플라카 지구가 있지요.
플라카 지구에는 시장 골목골목에 위치한 아기자기한 레스토랑과 카페가 많아요.
그중에서도 특별한 것 없는 평범한 계단이지만,
카페와 레스토랑이 계단을 따라 올라가며 형성된 플라카 계단은
자유로운 영혼이 모이는 장소라고 합니다.
밤에는 색색의 조명이 불을 밝히면서 아크로폴리스의 야경까지 더해져 멋지다고 합니다.

아크로폴리스 입구의 왼쪽, 헤파이스토스 신전 가는 길목에는
거대한 바위산이 있어요. 기괴한 모양의 돌산이 있는 이곳은 그리스 사람들에게
'아레스 신의 언덕'이라는 뜻의 '아레오파고스'라고 불리지요.
아레오파고스는 중요한 재판과 귀족 회의가 열리던 곳이었던 덕분에,
그리스 사람들에게 큰 의미가 있는 곳이라고 해요.



△ 아레오파고스

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도시의 개념과 특징을 이해하였는가?			
	세계의 다양한 도시에 대해 알게 되었는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

14

도시 내부의 다양한 경관

활동명 우리나라 주요 도시의 내부 경관과 기능 구분해 보기

■ 학습 목표

지도(또는 전자 지도)를 활용하여 우리나라 주요 도시의 내부 경관과 기능을 구분할 수 있다.

■ 핵심 역량

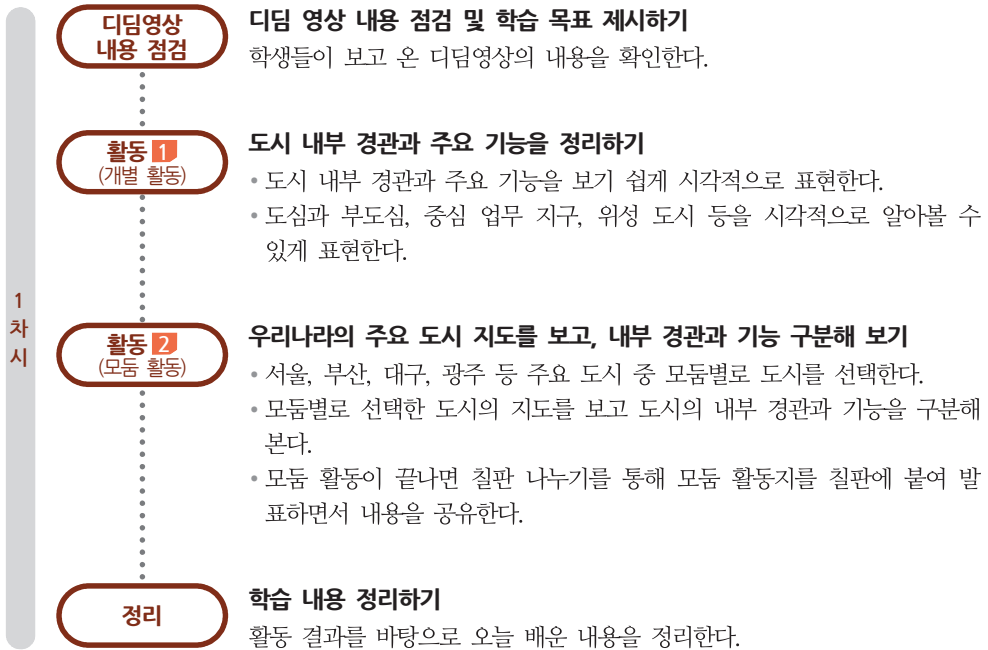
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

도시의 내부 경관은 주요 개념에 대한 이해가 필요한 동시에 실제로 도시의 경관을 분석해 봄으로써 개념에 대한 이해를 더 높일 수도 있다. 이에 따라 도시 내부 경관과 기능에 대한 정리를 통해 개념에 대한 학습을 마무리한 후, 실제 우리나라 도시들의 경관을 분석해 보는 활동을 하고자 한다. 실제 도시의 모습을 분석해 봄으로써 도시의 경관과 기능을 보다 잘 이해하며 넓은 시야로 도시를 바라볼 수 있게 하고자 한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 도시의 내부 구조의 주요 개념에 대한 이해가 이루어진 다음에 활동으로 넘어가야 모둠 활동이 보다 수월하게 이루어질 수 있다.
- 모둠 활동 시, 사회과 부도의 도시별 지도를 활용할 수도 있고 경관이 궁금할 때에는 구글 지도를 활용하면 효과적이다.
- 칠판 나누기를 통해 모둠 활동의 내용을 공유할 때, 다른 학생들에게 잘못되거나 궁금한 점이 있는지 직접 질문해 보게 한 다음 교사가 오류를 수정해 주면 좋다.

① 도시 내부의 지역 분화

- (1) 의미: 도시의 다양한 기능에 따라 전문화된 여러 지역으로 도시가 나뉘게 됨
- (2) 원인: 지역에 따라 접근성과 지가 차이 발생

접근성	도달하기 쉬운 정도
지가	땅값

② 도시의 내부 구조

- (1) 도심: 접근성이 좋은 곳, 도시의 중심

중심 업무 지구 (CBD)	<ul style="list-style-type: none"> • 상업 기능 및 고급 서비스 기능이 밀집 • 행정 기관, 금융기관, 기업, 백화점 등
인구 공동화 현상	주간에는 유동 인구가 많으나, 야간에는 인구가 주거 지역으로 빠져 나가는 현상

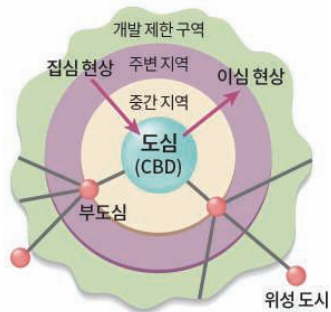
② 도시의 내부 구조

- (2) 부도심: 도심과 주변 지역을 연결하는 교통의 요지에 형성
 - ① 도심의 기능을 분담
 - ② 상업 및 업무 기능이 집중, 일부 주거 기능
- (3) 중간 지역: 도심과 주변 지역 사이에 위치
 - ① 주택과 학교, 공장 등이 혼재함
 - ② 주변 지역으로 갈수록 공장이 많아짐

② 도시의 내부 구조

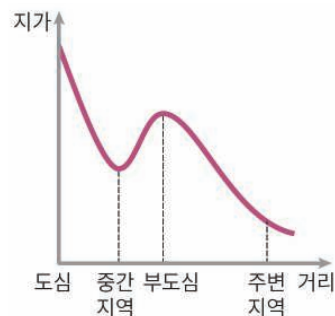
- (4) 주변 지역: 도시와 농촌의 모습이 함께 나타남
- (5) 개발 제한 구역(green belt): 도시의 무분별한 팽창을 막기 위해 설정한 녹지 보존 구역
- (6) 위성 도시: 대도시 인근에 위치한 도시
 - 대도시의 기능을 분담함
 - 대도시 인근의 교통이 편리한 지역에 형성

② 도시의 내부 구조



△ 도시 내부 구조 모식도

③ 도시의 내부 구조와 지가의 상관관계



△ 도시 내부 지가 변화

활동 1 도시 내부 구조와 기능에 대한 개념 정리하기

활동 목표	개별 활동지를 활용하여 도시 내부 구조와 기능에 대한 주요 개념을 이해할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 교과서, 러시아워에 대한 뉴스 영상	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① ‘러시아워’를 보여주는 뉴스 영상을 다함께 시청한 후, 왜 러시아워가 발생하는지에 대해서 이야기를 나눈다. ② 디딤영상의 내용과 교과서를 보고, 개별 활동지를 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 활동지에 도시의 내부 구조를 직접 그리고 시각화한다. - 그림 바깥에는 내부 구조별 기능을 각자 정리하여 쓴다. 	<p>활동 Tip</p> <p>개별 활동지 작성 시 모둠 안에서 해결이 힘들면 한 명이 일어나 다른 모둠으로 가서 배워 오도록 해도 좋다. 그 이후에 교사가 어려운 부분을 설명해 준다.</p>
	개인 활동지 ① 활용	
	<ol style="list-style-type: none"> ③ 모둠 안에서 함께 이야기를 나누며 이해가 안 되는 것은 서로 물어보며 해결한다. 	

활동 2 우리나라 주요 도시의 내부 경관 분석해 보기

활동 목표	우리나라 주요 도시의 내부 경관을 직접 분석해 봄으로써 실제 도시의 내부 구조를 파악할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ②, 사인펜, 포스트잇	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 우리나라의 주요 도시를 3~6개 선정하여 지도가 인쇄된 활동지를 모둠별로 배부한다. 모둠 활동지 ② 활용 ② 모둠별로 ①에서 선택한 도시의 내부 구조를 도심과 부도심, 중간 지역과 주변 지역, 위성 도시 등으로 구분한 후 기능별로 다른 색깔을 사용하여 칠해보도록 한다. ③ 도시의 구조를 분석하며 새로 알게 된 점을 각자 포스트잇에 써서 활동지에 붙인다. ④ ‘칠판 나누기’ 활동을 통해 다른 모둠과 결과물을 공유한다. ⑤ 모든 활동이 완료된 모둠은 결과물을 교사에게 제출한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>모둠 활동지의 지도는 사회와 부도의 지도를 활용하면 좋다. 도시의 실제 모습이 궁금한 친구들을 위해 모둠별로 전자 지도를 활용할 수 있도록 스마트폰이나 태블릿PC를 사용하는 것도 좋은 방법이다.</p> <p>◆ 칠판 나누기 칠판에 모둠별 구역을 설정하여 나눈 후, 모둠별 활동지를 붙이도록 한다. 그 밑에 새롭게 알게 된 점이나 궁금한 점을 쓰게 하면 다 함께 내용을 공유할 수 있다.</p>

도시의 내부 구조와 기능

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

- 도시의 내부 구조와 기능을 시각화해서 정리해 봅시다.



모둠 활동지 ②

우리나라 주요 도시의 내부 구조

소속	_____학년 _____반
모듬명	

- 우리나라의 주요 도시들을 선정하여 내부 구조를 분석해 봅시다.
 - * 인터넷에 접속하여 전자 지도를 직접 찾아보아도 좋습니다.

예시답 서울의 도심: 초록색(사대문 안, 종로 일대)
 부도심: 주황색(영등포, 신촌, 용산 등)
 위성 도시: 노란색(수원, 과천, 의정부, 구리 등)



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도시의 내부 구조와 기능에 대한 개념을 이해하였는가?			
	우리나라 주요 도시의 내부 구조를 파악할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

15

도시화와 도시 문제

활동명 교실 코너 직소 활동과 보석맵을 통해 도시화와 도시 문제 파악하기

■ 학습 목표

- ‘교실 코너 직소 활동’을 통해 선진국과 개발 도상국의 도시화 과정 및 특징을 알고 설명할 수 있다.
- 도시화에 따른 도시 문제와 해결 노력을 브레인스토밍 해 보고 보석맵을 통해 의견을 나눌 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

1차시에서는 ‘교실 코너 직소 활동’을 통해서 도시화에 대해서 정리해 보도록 한다. 교실 코너 직소 활동을 통해 활발한 의사소통과 의견의 교환 속에서 지식의 구조화가 이루어질 수도 있도록 하는 것이 수업 설계의 의도이다.

2차시에서는 도시 문제와 해결 노력에 대해 알아보는 시간을 가진다. 선진국과 개발 도상국의 도시 문제와 해결 노력을 알아본 후, 우리 주변에서 볼 수 있는 도시 문제에는 무엇이 있고 어떻게 해결할 수 있는지 보석맵을 통해 의견을 나누는 활동을 진행한다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1
차
시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

도시화와 도시화 곡선에 대한 개념과 의미를 정리한다.

2
차
시

활동 1 (모둠 활동)

‘교실 코너 직소 활동’을 통해 도시화 과정 이해하기

- 각 모둠에서는 ‘선진국의 도시화’, ‘우리나라의 도시화’, ‘개발 도상국의 도시화’, ‘국가별 도시화 과정 탐구’ 학습을 담당할 모둠원을 선정한다.
- 같은 분야를 담당하게 된 각 모둠의 모둠원들이 교실 코너에 함께 모여 탐구 문제를 풀고 내용을 정리한다. (전문가 활동)
- 교실 코너에서의 전문가 활동이 끝나면, 모둠원들은 다시 모둠으로 모여 탐구한 내용을 서로 가르쳐 준다. (모둠 활동)
- 해결한 문제를 모둠 활동지에 붙여서 교사에게 제출한다.

3
차
시

활동 2 (모둠 활동)

도시화에 따른 도시 문제와 해결 방안 알아보기

- 선진국과 개발 도상국의 도시 문제와 해결 노력을 교과서와 뉴스 등을 통해 알아본다.
- 우리 주변에서 볼 수 있는 도시 문제가 무엇이 있는지, 어떻게 해결할 수 있는지 보석맵을 통해 의견을 나누는 활동을 진행한다.
- 모둠별로 완성한 보석맵을 칠판에 붙인 후, 함께 내용을 공유하는 시간을 가진다.

정리

학습 내용 정리하기

활동 결과를 바탕으로 오늘 배운 내용을 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 교실 코너 직소 활동을 진행할 때, 전문가 활동이 잘 이루어질 수 있도록 교사가 유의하여 살펴볼 필요가 있다. 또한, 전문가 활동 시에 정보를 검색할 수 있도록 태블릿PC를 제공하거나 따로 유인물을 제공해 주는 것도 좋은 방법이다.
- 보석맵을 칠판에 붙여 두고 공유할 때, 모든 학급 구성원들이 나와서 살펴보고 잘한 모둠에 스티커를 붙여주는 활동을 추가해도 좋다.

① 도시화와 도시화율

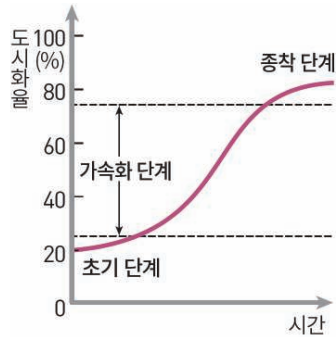
- (1) 도시화의 의미
- ① 도시 수나 도시 면적이 증가하는 현상
 - ② 도시에 거주하는 인구 비율이 높아지는 현상
 - ③ 도시적인 생활 양식이 확산되는 현상
 - ④ 1차 산업에서 2·3차 산업에 종사하는 인구 비율이 증가함
- (2) 도시화율: 전체 인구 중에서 도시에 사는 인구가 차지하는 비율

② 도시화 곡선

- (1) 도시화 곡선: 도시화 과정을 나타낸 곡선, S자 형태로 나타남

초기 단계	<ul style="list-style-type: none"> • 1차 산업 발달 • 대부분의 인구가 촌락에 거주 • 도시 인구 비율이 낮고 속도가 느림
가속화 단계	<ul style="list-style-type: none"> • 이촌 향도 • 도시 인구 비율의 급격한 증가
종착 단계	<ul style="list-style-type: none"> • 도시 인구 비율의 증가가 둔화 • 일부 지역에서 역도시화 현상 발생

② 도시화 곡선



③ 선진국과 개발 도상국의 도시화

- (1) 선진국의 도시화
- ① 200여년에 걸쳐 서서히 진행됨
 - ② 현재 완만하게 증가하거나 정체되는 도시화의 종착 단계에 이룸
 - ③ 도시의 인구가 농촌으로 이동하여 도시의 인구가 감소하는 역도시화 현상이 나타나기도 함

③ 선진국과 개발 도상국의 도시화

- (2) 개발 도상국의 도시화
- ① 제2차 세계 대전 이후 본격적으로 시작
 - ② 이촌 향도 현상과 도시 인구의 자연 증가로 급격하게 진행되는 모습을 보임
 - ③ 오늘날 도시화는 개발 도상국에서 활발히 이루어짐

④ 우리나라의 도시화

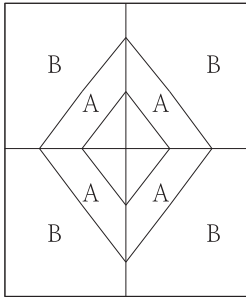
1960년대 이후	대도시와 공업 도시를 중심으로 도시화가 빠르게 진행되기 시작함
1970년대 이후	전체 인구의 절반 이상이 도시에 거주하게 됨
1990년대	대도시와 위성 도시 발달
현재	우리나라 전체 인구의 90% 이상이 도시에 거주함, 국토 불균형 문제가 나타남

활동 1 '교실 코너 직소 활동'을 통해 도시화 과정 알아보기

활동 목표	'교실 코너 직소 활동'을 통해 도시화의 과정과 특징을 알고 서로 가르칠 수 있다.							
준비물	모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 펜, 스마트폰 혹은 태블릿PC							
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 각 모둠에서는 '선진국의 도시화', '개발 도상국의 도시화', '우리나라의 도시화', '국가별 도시화 과정 탐구'를 담당할 각 모둠원을 선정한다. 모둠원들은 모둠 활동지 ①을 4분할하여 각자 맡게 된 주제의 탐구 문제를 가져간다. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>주제3</td> <td>주제2</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">교실</td> </tr> <tr> <td>주제4</td> <td>주제1</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">모둠 활동지 ① 활용</p> <ol style="list-style-type: none"> 각 모둠에서 같은 주제를 학습할 모둠원끼리 교실 코너에 모여 앉아서 함께 탐구 문제를 해결한다. (전문가 활동) 전문가 활동이 끝난 후, 모둠원들은 다시 자신이 속한 모둠으로 돌아가 탐구한 주제의 학습 내용을 모둠원 전체와 공유한다. 모둠원끼리 서로 가르치기가 모두 끝난 후, 해결한 탐구 문제를 다시 모둠 활동지 ②에 붙여서 교사에게 제출한다. 모둠 활동지 ② 활용 	주제3	주제2	교실		주제4	주제1	<p>활동 Tip</p> <p>전문가 활동 진행시 필요에 따라 교사가 정보를 검색할 수 있는 스마트폰이나 태블릿PC를 사용할 수 있는 환경을 제공해 주거나 유인물을 미리 제시할 수 있다. 전문가 활동에 어려움을 겪을 수 있으므로 교사가 때에 따라 촉진을 위해 개입할 필요가 있다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>전문가 활동 후, 모둠에서 서로 가르치기가 잘 진행되지 않을 수 있다. 따라서 추후에 퀴즈 게임이나 TGT 등을 활용한 차시를 계획하는 것도 좋은 방법이다.</p>
주제3	주제2							
교실								
주제4	주제1							

활동 2 보석맵으로 도시화에 따른 도시 문제 해결 방안 의견 나누기

활동 목표	보석맵 활동을 통해 도시화에 따른 도시 문제와 해결 방안에 대한 의견을 나눌 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ③, 사인펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 교과서를 읽으며 선진국과 개발 도상국의 도시 문제와 해결 방안에 대해서 알아본다. 보석맵의 A칸에는 각자가 생각하는 우리 주변의 도시 문제를 써 본다. 옆으로 보석맵을 90도 돌린 후 옆 사람이 쓴 도시 문제에 대한 해결 방안을 B칸에 쓴다. 90도를 돌려가며 모둠원들이 쓴 도시 문제의 해결 방안을 모두 쓴 후 모둠 내에서 도시 문제와 해결 방안에 대한 의견을 나눈다. 보석맵을 완성한 후, 칠판에 모두 붙여 함께 내용을 공유한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>보석맵을 활용할 때에는 전지 4분의 1사이즈 크기가 모둠 활동에 가장 적당하나, 여의치 않을 경우에는 B4를 사용하는 것도 나쁘지 않다.</p> <p>※ 보석맵은 부산 신정중 성혜영 교사가 고안한 것입니다.</p>



도시화 과정

소속

_____학년 _____반

모듬명

- 도시화 과정의 4가지 학습 주제에 대한 역할을 분담했다면, 아래 학습지를 4분할로 찢어서 각자 자신의 주제에 대한 탐구 문제를 가지고 각 교실 코너에 모여 탐구 활동을 해 봅시다.

탐구 주제 1. 선진국의 도시화	탐구 주제 2. 개발 도상국의 도시화
<ol style="list-style-type: none"> 선진국의 도시화 과정을 보여주는 가장 대표적인 국가 두 곳을 찾아보세요. 선진국에서 도시화는 언제부터 어떤 배경에서 시작되었을까요? 선진국의 도시화 과정의 특징을 세 가지 써 보세요. <ul style="list-style-type: none"> ▶ ▶ ▶ 	<ol style="list-style-type: none"> 개발 도상국의 도시화 과정에서 어떤 특징이 나타나는지 써 보세요. <ul style="list-style-type: none"> ▶ ▶ 개발 도상국의 도시화가 제2차 세계 대전 이후에 시작된 이유는 무엇일까요? 개발 도상국과 선진국의 도시화 곡선을 비교하여 차이점을 써 보세요. <ul style="list-style-type: none"> ▶ ▶
탐구 주제 3. 우리나라의 도시화	탐구 주제 4. 각국의 도시화 과정 비교
<ol style="list-style-type: none"> 교과서 149페이지 ㉓-5 그래프를 보고, 우리나라 도시화는 지금 어느 단계에 이르렀는지 생각해 봅시다. 우리나라 도시화 과정의 특징을 시대별로 구분해서 정리해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1960년대: ▶ 1970년대: ▶ 1990년대 이후(현재): 교과서 149페이지 ㉓-4 그래프를 보고 알 수 있는 사실은? 	<p>[교과서 150페이지 탐구 활동] 교과서 탐구 활동의 그래프와 지도를 보면서 답해 봅시다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 사회과 부도를 활용하여 그래프의 (가)~(다)에 해당하는 국가를 지도의 A~C에서 찾고, 국가명을 써 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> (가) - (,) (나) - (,) (다) - (,) (가) ~ (다)에 해당하는 국가의 도시화 과정을 도시화 단계와 속도를 비교하여 설명해 봅시다.

모둠 활동지 ② 4분할 학습지 활동 제출용

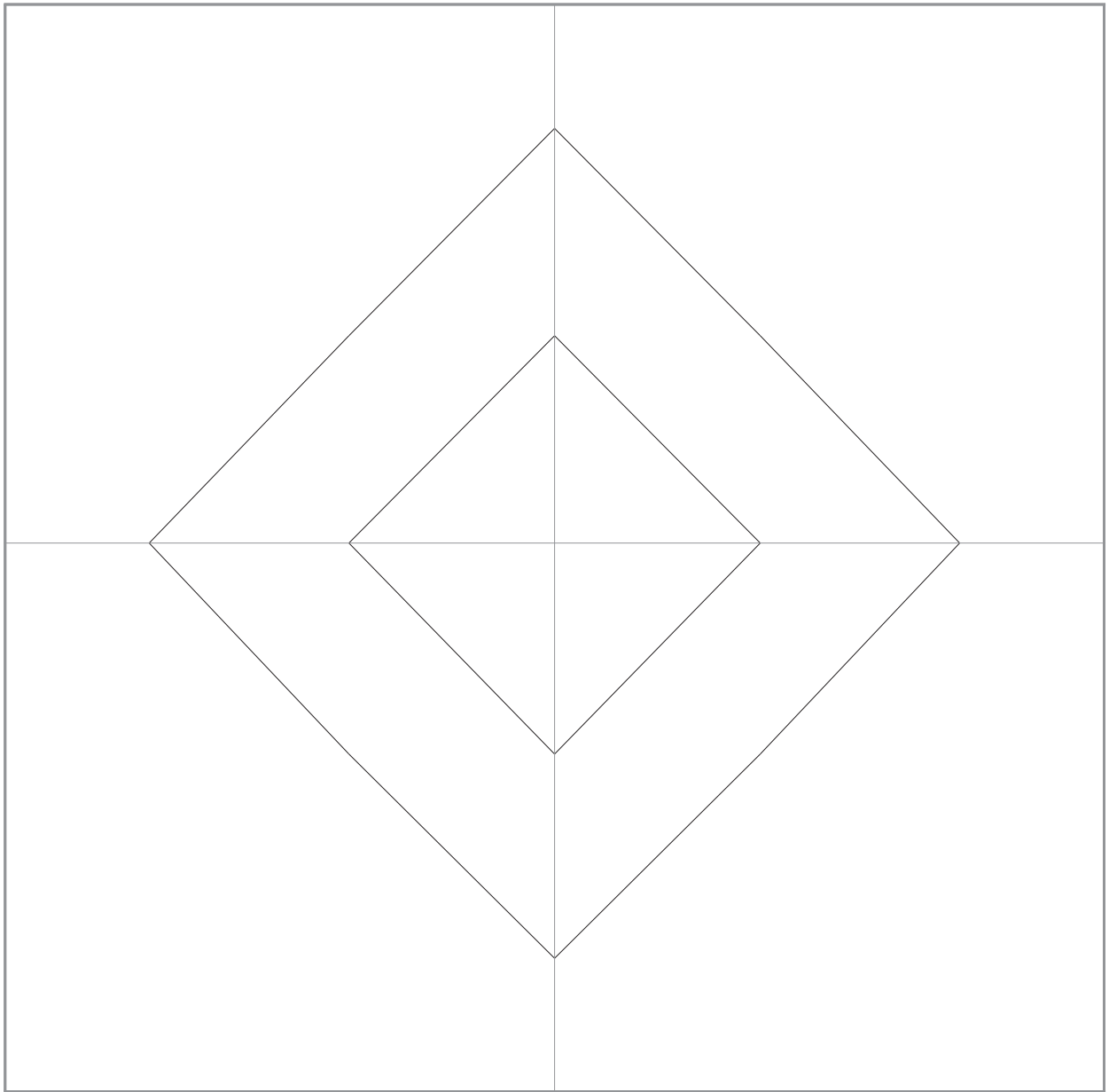
도시화 과정	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

- 문제 해결이 끝난 4분할 학습지를 붙여 봅시다.

모듬원: ()	모듬원: ()
여기에 붙여서 제출하세요.	여기에 붙여서 제출하세요.
모듬원: ()	모듬원: ()
여기에 붙여서 제출하세요.	여기에 붙여서 제출하세요.

도시 문제와 해결 방안	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

- 보석맵 활동 방법
- 가장 가운데에는 모듬원의 이름을 각자 씁니다. 그 다음 바깥에 우리 주변의 도시 문제를 씁니다.
 - 90도씩 돌려가며 가장 바깥에 해당되는 도시 문제의 해결 방안을 생각하여 씁니다.
 - 해결 방안을 모두 쓴 후, 각자의 의견을 나누고 칠판에 붙인 후, 학급원이 모두 공유합니다.



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도시화의 의미와 과정을 이해하였는가?			
	도시화 곡선을 보고 도시화 과정을 분석할 수 있는가?			
	도시화에 따른 도시 문제를 이해하였는가?			
활동 참여도	모듬 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모듬 평가하기

우리 모듬 활동 만족도 ☆☆☆☆☆

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

뭄바이 슬럼가에서 아침은? 인도 슬럼 호텔과 가난 투어리즘 논쟁

인도의 경제 수도 뭄바이에 ‘슬럼 호텔’이 문을 열었다. 현지 매체 타임스 오브 인디아 보도에 따르면 최근 뭄바이의 한 빈민가에서 하룻밤을 보내며 주민들의 삶을 체험할 수 있는 관광 상품이 출시되었다. 관광객들은 두 사람이 겨우 들어갈 수 있는 다락방을 배정받고, 주인 가족 13명과 함께 공간을 공유한다. 화장실은 50가구가 함께 쓰는 공용 화장실을 이용한다. 숙박 비용은 하룻밤에 2,000루피(약 3만 4,000원) 선이다.

슬럼 호텔 아이디어는 네덜란드 출신의 비영리 단체(NGO) 활동가 데이비드 비들(32)이 냈다. 빈곤 퇴치 활동을 하며 알게 된 현지인 라비 산시가 방을 제공했다. 2015년 우연히 만난 싱가포르 여행객을 집으로 초대해 추억을 쌓았던 것이 계기가 됐다. 산시는 손님들을 위해 평면 스크린 텔레비전과 에어컨도 새로 설치했다. 슬럼가의 생활 수준을 벗어나는 사치품들이다.

뭄바이 빈민가를 대상으로 한 관광 상품은 이번이 처음이 아니다. 다라비 마을을 비롯해, 주요 슬럼 지역을 둘러볼 수 있는 가이드 투어는 이미 보편화 되어 있다. 비들은 이런 슬럼 투어들이 ‘피상적’이라고 비판한다. 페이스북에 올릴 사진만 몇 장 찍고 떠나는 것만으로는 뭄바이 인구 60%(약 2,000만 명)가 살고 있는 슬럼을 진정으로 이해할 수 없다는 것이다. 그는 “여러 슬럼에서 일을 해본 결과, 외부인이 슬럼가 거주민들의 삶에 관심을 가질 때 양측 모두에 긍정적인 효과를 낸다는 사실을 알게 됐다”며 취지를 설명했다.

슬럼 투어는 1880년대 영국 런던과 미국 뉴욕의 상류층들이 슬럼가를 돌아다니며 가난한 사람들은 어떻게 살아가는지 관찰한 데서 유래했다. 남아프리카 공화국에서도 아파트헤이트 시절인 1980년대 백인들이 흑인 거주 지역을 돌며 ‘흑인의 삶’을 배울 수 있도록 하는 투어가 만들어졌다. 인종 분리 정책을 관찰하고 싶었던 외국인 관광객들도 합세했다. 슬럼 투어가 하나의 관광 상품으로 상업화된 것이다.

슬럼 투어는 오래된 논쟁 대상이다. 찬성 측에서는 슬럼 투어가 빈곤에 대한 이해를 확장하는 데 도움이 된다고 주장한다. 다라비 마을의 슬럼 투어 여행사 ‘리얼리티 투어’ 매니저 아심 사이크는 “슬럼가가 더럽고 범죄가 만연하다는 부정적인 이미지를 깨고, 보통의 사람들이 삶을 살아가는 모습을 볼 수 있는 방법”이라고 영국 가디언에 말했다. 슬럼 투어가 빈곤 가정에 경제적인 도움을 준다는 의견도 나온다. 9년 전 다라비 마을에 처음 슬럼 투어를 들여온 리얼리티 투어는 수익의 약 80%를 마을 발전을 위한 자선 단체에 기부하고 있다.

그러나 가난을 상품화한다는 비판도 끊이지 않는다. 케냐 나이로비의 빈민가 키베라에서 자란 케네디 오데데는 뉴욕 타임스 기고에서 “관광객들은 이를 동안 굶주린 나를 향해 셔터를 눌렀다”며 “그들이 사진을 찍을 때마다 우리는 마치 동물원의 원숭이가 된 것 같았다”고 고백했다. 그는 “빈곤 문제에 대한 해결책은 있을 것이다. 하지만 분명한 것은 그것이 슬럼 투어는 아니다”고 말했다. 호싱야 지역 연합 UPMMR의 대표 레오 호드리게스는 윤리적 관광을 위한 시민단체 투어리즘 컨선에 “여행객들은 호싱야가 아니라 호싱야를 착취하는 여행사 사장들을 돕고 있다”며 투어로 거둔 이익이 슬럼가 주민에게 제대로 분배되지 않고 있다고 비판하기도 했다.

논쟁에도 불구하고 슬럼 투어는 여전히 성업 중이다. 투어리즘 컨선에 따르면 남아공 케이프타운의 타운십에는 연간 30만 명이, 브라질 리우데자네이루의 호싱야에는 연간 4만 명이 슬럼 투어를 이용한다. 키베라 슬럼, 다라비 마을도 ‘인기 있는’ 슬럼 투어 장소 중 하나다. 2016년 브라질 리우 올림픽 당시에는 호싱야 지역에 50만 명의 관광객들이 몰려들면서 슬럼 투어가 ‘올림픽 특수’를 맞기도 했다.

16

내가 살고 싶은 도시

활동명 내가 살고 싶은 도시 비주얼 씽킹하기

■ 학습 목표

- 도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화한 사례를 지도 위에 표현할 수 있다.
- 내가 살고 싶은 도시 비주얼 씽킹을 통해 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 나타낼 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시가 된 사례를 개인적으로 정리해 보고 모둠원과 함께 지도 위에 표현해보는 활동을 통해 학습 내용을 지리적 위치와 함께 정리하는 활동을 제시하고자 했다.

또한 내가 살고 있는 도시의 삶의 질을 평가해보고 이를 통해 내가 살고 싶은 도시를 생각해 비주얼 씽킹해보면서 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 다시 한 번 되새겨볼 수 있는 활동을 제시하였다.

거꾸로교실

수업 **한눈에 보기**

1차시

디딤영상 내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

3×3 키워드 빙고 활동을 통해 학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화한 사례를 지도 위에 표현하기

- 브라질의 쿠리치바, 인도의 벵갈루루, 오스트리아의 그라츠, 에스파냐의 빌바오가 겪은 도시 문제와 그 해결 방법을 활동지에 정리한다.
- 모둠원과 함께 브라질의 쿠리치바, 인도의 벵갈루루, 오스트리아의 그라츠, 에스파냐의 빌바오의 위치를 활동지의 지도에서 찾아 표시한다.
- 각 도시가 살기 좋은 도시로 변화한 사례를 지도 위에 표현한다.

활동 2 (개별 활동)

내가 살고 싶은 도시 비주얼 씽킹하기

- 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 활동지에 정리하고 내가 살고 있는 도시의 삶의 질을 평가한다.
- 내가 살고 싶은 도시를 비주얼 씽킹한다.

정리

비주얼 씽킹 공유하고 정리하기

모둠별로 비주얼 씽킹 공유 후 수업을 마무리한다.

선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상의 내용을 확인하는 차원에서 본격적인 수업 활동 전에 3×3 키워드 빙고 활동을 하면 동기 유발 및 전시 학습 확인에 매우 유용하다.
- 학습 내용을 이미지화하는 비주얼 씽킹 활동은 어느 단원에나 매우 유용하게 사용할 수 있는 수업 활동이다. 특히 사회과의 경우 어려운 개념을 이미지로 연결하는 비주얼 씽킹 활동으로 학생의 이해를 효과적으로 도와주므로 다양한 단원에서 활용하면 좋다.

1 도시 문제와 살기 좋은 도시

- (1) 도시: 정치·경제·문화의 중심지, 경제 활동 참여 기회 풍부, 편리한 생활, 많은 인구와 기능이 집중한 곳 → 다양한 도시 문제 초래
- (2) 도시 문제의 해결을 위한 노력
 - 교통 문제: 도로 환경 개선, 대중교통 이용 장려
 - 환경 문제: 쓰레기 분리 배출, 친환경 에너지 사용 정책 추진
 - 특정 도시로 인구와 기능 밀집: 지역 균형 발전 정책 추진
- (3) 도시 문제 해결 → 살기 좋은 도시로 변화, 삶의 질 상승



2 살기 좋은 도시 사례

- (1) 빌바오(에스파냐): 철강 산업 쇠퇴로 지역 경제 악화 → 구겐하임 미술관 유치로 예술 관광 도시로 발전
- (2) 그라츠(오스트리아): 무어강 기준 동서 지역 격차 심각 → 강을 가로지르는 다리 건설, 인공 섬에 쿤스트 하우스 미술관 건립
- (3) 벵갈루루(인도): 일자리 부족, 빈곤 문제 심각 → 1980년대 중반 정부의 소프트웨어 산업 육성 정책 시행 결과 세계 IT 산업의 중심 도시가 됨
- (4) 쿠리치바(브라질): 인구 증가, 교통 혼잡 → 굴절 버스, 원통형 버스 정류장, 버스 전용 차선 도입



2 살기 좋은 도시 사례



- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1 빌바오(에스파냐) | 2 그라츠(오스트리아) |
| 3 벵갈루루(인도) | 4 쿠리치바(브라질) |



2 살기 좋은 도시 사례



△ 빌바오의 구겐하임 미술관 △ 쿠리치바의 버스 정류장



△ 그라츠의 쿤스트 하우스



3 살기 좋은 도시의 조건

- (1) 살기 좋은 도시의 조건: 안전, 깨끗한 환경, 풍부한 일자리, 문화 및 의료 시설, 도시 기반 시설 확보
- (2) 살기 좋은 도시를 만들기 위한 노력: 도시의 긍정적 이미지 대외적 홍보, 정부와 지방 자치 단체의 정책 제정 및 시행, 지역 사회와 시민들의 공동체 의식 및 실천



3 살기 좋은 도시의 조건

- (3) 살기 좋은 도시의 예: 생태 도시 순천 등



△ 람사르 습지로 지정된 순천만



3x3 키워드 빙고 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

활동 목표	3x3 키워드 빙고 활동을 통해 살기 좋은 도시와 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.	
준비물	교과서	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어 9개를 찾아 빙고판에 쓴다. 학생들이 빙고판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사가 불러주는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이지만 하면 된다. 그러나 9개보다는 그 이상으로 불러준 후 대부분의 학생이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 도입 시 학생들에게 성취감을 줄 수 있다. 핵심 단어를 불러줄 때 간단한 설명을 더하면 디딤영상의 내용을 상기시키는데 효과적이다.
	<p>예시</p>	

활동 1 도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화한 사례를 지도 위에 표현하기

활동 목표	도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화한 사례를 지도 위에 표현할 수 있다.	
준비물	개별 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 교과서, 빨간색 펜	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> 3분간 개별 활동지 ①의 빈칸을 채운 후 2분간 모둠원끼리 내용을 공유하고 틀린 내용은 수정한다. 개별 활동지 ① 활용 모둠원(4인 1모둠 기준)과 함께 브라질의 쿠리치바, 인도의 벵갈루루, 오스트리아의 그라스, 에스파냐의 빌바오의 위치를 활동지의 지도에 표시한다. 모둠 활동지 ② 활용 	<p>활동 Tip</p> <p>모둠 활동지는 B4 이상의 크기로 출력하여 나누어주는 것이 좋다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>지도 위에 표현할 때 단순한 텍스트의 나열이 아니라 비주얼 싱킹과 함께 표현하는 것도 좋다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>활동이 끝난 후 교사가 살기 좋은 도시로 변화한 사례를 한 번 더 짚어주는 것이 좋다.</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1명당 하나의 도시를 맡아 각 도시가 겪었던 도시 문제와 해결 방법을 활동지에 표시한다. 옆 모둠과 활동지를 바꾸어 빨간색 펜으로 틀린 내용을 수정해 준다. 돌려받은 학습지 중 수정된 부분을 모둠원과 함께 공유하고 학습 내용을 정리한다. 	

활동 2 내가 살고 싶은 도시 비주얼 씽킹하기

활동 목표	내가 살고 싶은 도시 비주얼 씽킹을 통해 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 나타낼 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 개별 활동지 ③, 디딤영상 시청록 또는 교과서, 색연필
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 디딤영상 시청록이나 교과서를 참고하여 살기 좋은 도시의 조건을 활동지에 쓴다. 개별 활동지 ① 활용 ② ①에서 적은 조건을 바탕으로 내가 살고 있는 도시의 삶의 질을 평가해 보고, 우리 지역의 삶의 질 한 줄 평 및 이유를 적는다. ③ ②의 활동이 끝난 후 모둠 내에서 돌아가면서 자신이 적은 내용에 관해서 발표하고 이야기한다. ④ ②에서 작성한 살기 좋은 도시의 조건 7가지 중 4가지를 선택하여 내가 살고 싶은 도시를 비주얼 씽킹한다. 개별 활동지 ③ 활용 ⑤ ④의 활동이 끝난 후 모둠 내에서 돌아가며 자신의 비주얼 씽킹을 설명하고 그중 가장 살기 좋은 것 같은 도시를 모둠 내에서 하나 선정한다. ⑥ ⑤에서 선정한 내용을 반 전체와 공유하고 살기 좋은 도시의 공통점에 관해 이야기 나누는 후 마무리한다.
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>활동 Tip</p> <p>교과서에 나온 살기 좋은 도시의 조건뿐만 아니라 학생 스스로 살기 좋은 도시의 조건에 관해 생각하고 작성하게 하는 기회를 제공해주는 것도 좋다.</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>활동 Tip</p> <p>비주얼 씽킹은 10분 내에 끝낼 수 있도록 하는 것이 좋다. 따라서 학생들이 간단명료하게 학습 내용을 표현하도록 사전에 안내해주고, 타이머를 통해 어느 정도의 시간이 남았는지를 보면서 활동하게 하는 것이 필요하다.</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>예시</p> </div>

개별 활동지 ①

살기 좋은 도시의 사례와 그 조건	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

1 도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시가 된 사례를 정리해 봅시다.

국가	도시	도시 문제	해결 방법
에스파냐			
오스트리아			
인도			
브라질			

2 다음 <조건>을 참고하여 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 써 보고 내가 살고 있는 도시의 삶의 질을 평가해 봅시다.

■ 조건

디딤영상 시청록 혹은 교과서를 참고하여 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 5개 찾아 쓰고, 나머지 2개는 내가 생각하는 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 쓴다.

살기 좋은 도시의 조건	우리 지역의 삶의 질 평가				
	매우 좋음	좋음	보통	나쁨	매우 나쁨
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

<p style="text-align: center;">우리 지역의 삶의 질 한 줄 평 및 그 이유</p>	
---	--

모둠 활동지 ②

살기 좋은 도시를 지도에 표현하기

소속

_____학년 _____반

모듬명



내가 살고 싶은 도시

소속 _____학년 _____반 _____번

이름

- 개별 활동지 ①에서 작성한 살기 좋은 도시의 조건 7가지 중 4가지를 골라 그림으로 표현해 봅시다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시가 된 사례를 제시할 수 있는가?			
	살기 좋은 도시의 조건을 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동 및 비주얼 씩킹 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도 ☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

17

다국적 기업의 성장과 지역 변화

활동명 '질문 원 카드' 게임으로 서로 질문하고 답하기

I 학습 목표

- 다국적 기업의 뜻과 성장 배경 및 입지 특성을 설명할 수 있다.
- 다국적 기업의 진출이 그 지역에 미친 영향을 말할 수 있다.

II 핵심 역량

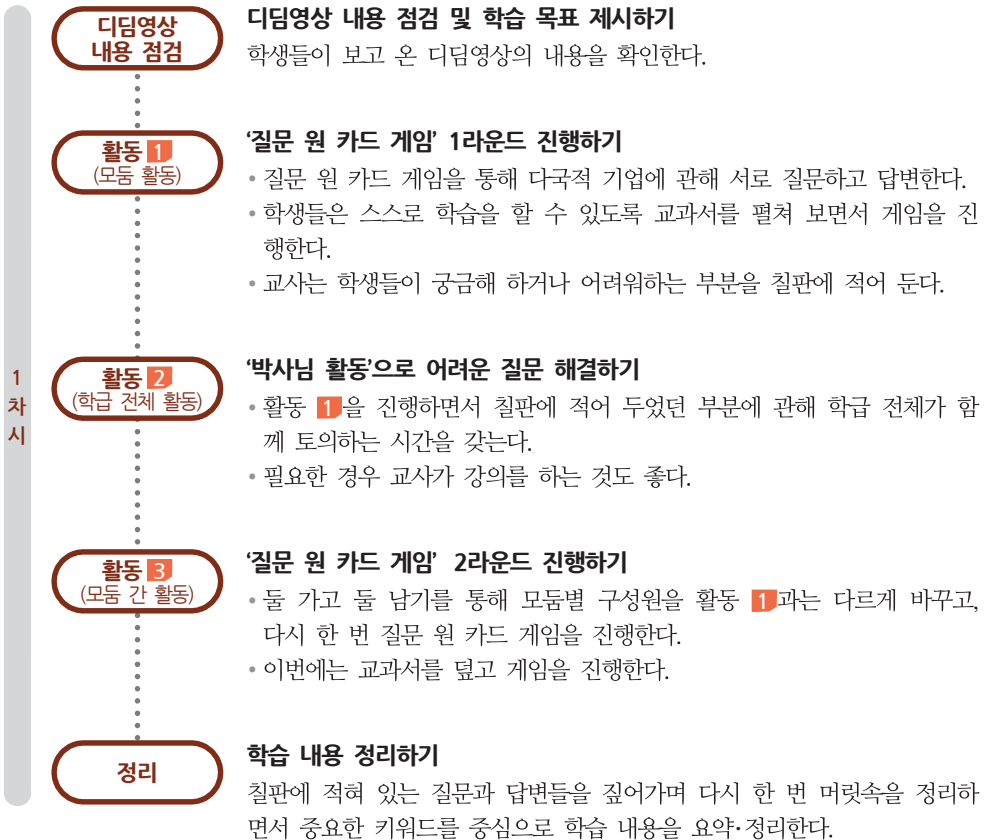
- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☐ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

III 수업 의도

다국적 기업의 뜻, 성장 배경, 성장 과정, 입지 특성 그리고 그 지역의 변화에 관해 학생들이 호기심을 갖고 궁금해 하도록 만드는 것에 중점을 둔 활동이다. 재미있는 게임을 하다보면 자신도 모르게 카드 속 질문에 관해 궁금해 하고 있을 것이며 친구들의 생각을 들으면서 사고가 확장되는 것을 경험할 것이다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

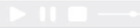


선생님을 위한 꿀팁

질문 원 카드 활동을 하면 디딤영상을 보고 오지 않아도 다국적 기업에 관해 충분히 학습할 수 있다. 궁금한 점은 교과서를 보거나 교사에게 언제든지 물어볼 수 있으며, 1라운드와 2라운드 사이 시간에 학급 전체 토의 또는 교사의 강의를 통해 공부할 수 있다. 친구들과 게임을 하면서 자기 생각을 말하면서 공부 가 되고 친구들의 말을 들으면서 공부가 되는 게임 형식의 수업이다. 디딤영상을 보고 오지 않은 학생들 때문에 교사가 스트레스를 받거나 학생들에게 스트레스를 주지 않는 것이 수업에 도움이 된다.

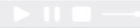
1 다국적 기업

- (1) 의미: 전 세계를 대상으로 기획·생산·판매 활동하는 기업
- (2) 성장 배경: 교통과 통신의 발달, 세계 무역 기구(WTO) 출범, 자유 무역 협정(FTA) 확대 → 경제 활동의 세계화



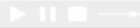
1 다국적 기업

- (3) 성장 과정: 단일 공장이 있는 지역에서 기업이 성장 → 자국 내 타 지역에 공장을 건설하여 생산 기능 분리 → 해외에 판매 지점을 개설하여 시장 개척 → 해외에 생산 공장을 건설하여 제품 공급
- (4) 변화
 - ① 다국적 기업의 수 증가, 다양한 분야로 확대
 - ② 개발 도상국의 기업도 다국적 기업으로 성장



2 다국적 기업의 공간적 분업

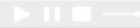
- (1) 의미: 경영의 효율성과 이윤의 극대화를 위해 기업의 기획 및 관리·연구·생산·판매 기능을 서로 다른 지역에 배치하는 것



2 다국적 기업의 공간적 분업

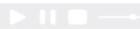
- (2) 입지

본사	의사 결정에 필요한 다양한 정보와 자본 확보에 유리한 선진국
연구소	기술을 갖추고 고급 인력이 풍부한 선진국
생산 공장	<ul style="list-style-type: none"> • 지가와 임금이 저렴해 생산 비용을 절감할 수 있는 개발 도상국 • 시장 확대 및 무역 장벽을 극복할 수 있는 선진국



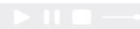
3 다국적 기업의 진출에 따른 지역 변화

- (1) 본국: 생산비 절감을 위한 생산 공장 이전 → 산업 공동화 현상 발생, 지역 경제 침체



3 다국적 기업의 진출에 따른 지역 변화

- (2) 진출 지역
 - ① 긍정적 영향
 - 자본 유입 및 일자리 증가
 - 기술 이전으로 관련 산업 발달
 - 지역 경제 활성화
 - ② 부정적 영향
 - 유사 제품을 생산하는 국내 기업의 어려움 증가
 - 해외 본사로 이윤 유출 시 경제 발전 효과 미약
 - 생산 공장 철수 시 대규모 실업 발생



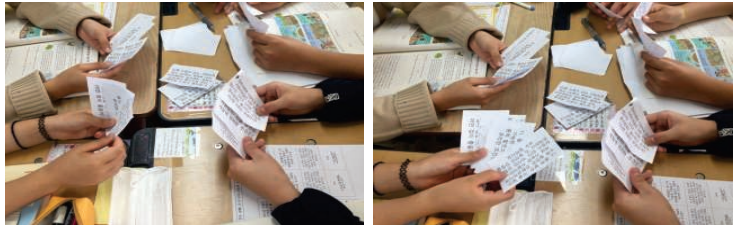
활동 1 '질문 원 카드' 1라운드(모둠 내 개인전)

<p>활동 목표</p>	<p>모둠원과의 게임을 통해 의사소통 및 협업 능력을 기를 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 개별 활동지 ②, 교과서</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 각 모둠 내에서 게임 진행자와 게임 순서를 정한다.</p> <p>② 질문 원 카드 게임을 시작한다. 게임 방법은 다음과 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한 명당 4장(모둠 인원수에 따라 달라짐)의 카드를 나누어 준 뒤 남은 카드는 뒤집어서 가운데에 놓는다. - 1번 순서의 학생이 가진 카드 중 하나를 내려놓으면서 카드에 적혀 있는 질문에 답한다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>↳ T: 1번 학생의 답변을 모두가 인정하면 다음 순서의 학생으로 넘어간다. 이때 답변에 관해 궁금한 점이 있는 사람은 질문하고, 1번 학생은 질문에 대답해야 한다. 만약 질문과 답변이 오고 가는 중에 결론이 나지 않거나 의문점이 생긴다면 손을 들고 교사를 부른다.</p> <p>↳ F: 1번 학생의 답변이 틀렸다고 생각하면 다른 학생들이 바르게 알려 준다. 1번 학생은 틀린 답을 했던 카드를 다시 가져가고 뒤집혀 있는 카드 더미에서 한 장을 더 가져가야 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 2, 3번 학생 ... 순서대로 돌아가면서 카드를 내려놓고 질문에 답하면서 게임을 계속한다. - 손에 들고 있는 카드가 한 장만 남은 학생은 '원카'라고 외쳐야 한다. 이때 이보다 먼저 '원카'를 외친 학생이 있다면, 뒤집혀 있는 카드 더미에서 한 장을 더 가져가야 한다. - 게임을 진행하면서 가장 빨리 카드를 모두 내려놓은 학생이 승리한 것이며, 게임 진행자(왕)가 된다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>↳ Q. 손에 들고 있는 모든 카드의 질문에 관해 답변을 할 수 없으면?</p> <p>A1. 교과서를 볼 수 있다. 1라운드는 교과서를 볼 시간을 준다.</p> <p>A2. 일단 카드 중에 어떤 것이라도 꼭 내야 한다. 왜냐하면 모르는 질문의 카드라도 내놓아야 다른 친구들이 설명해 줄 것이기 때문이다.</p> <p>A3. 만약 모든 학생이 답변할 수 없는 카드가 나타난다면, 반드시 교사를 부른다.</p> <p>↳ Q. 모둠 내에서 개인별 수준 차이가 심하다면?</p> <p>A1. 2명씩 짝을 지어서 팀플레이를 한다.</p> <p>A2. 평소 사회 성적이 낮더라도 센스와 순발력이 있는 학생이 원 카드 게임을 잘하는 경우도 있다. 미리 걱정하지 말자.</p> </div> <p>③ 질문 '원 카드 게임'을 진행하는 동안 학생들이 궁금하거나 어려운 점에 관해 도움을 요청했을 것이다. 이때 교사가 할 일은 두 가지이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 질문들을 질판에 적어 둔다. - 답을 바로 알려주지 말고 소크라테스식 질문을 던져서 학생들이 답을 찾을 수 있도록 돕는다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임의 진행 시간은 15분 정도가 적당하다. 단 학생들의 수준에 따라 진행 시간을 조절한다. • 게임 진행자에게 '왕'이라는 역할을 주고 '왕'에게 모든 백성이 높임말을 쓰도록 하면 재미도 있으면서 동시에 게임 진행이 원활해진다. 왕이 결정할 수 있는 것은 카드 섞는 사람, 게임 진행 순서 등이다. • 어려운 질문 카드가 나왔을 때 반드시 교사에게 질문할 것을 약속하고 활동을 시작한다. <p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사가 답을 바로 알려주면 학생들은 정답이 오로지 하나 뿐이라고 생각하거나 더 이상 궁금해하지 않는다. * 질문 원 카드 게임 진행 방법 설명 동영상 https://goo.gl/GJ6ugk

활동 2 '박사님 활동'으로 어려운 질문 해결하기

준비물	개별 활동지 ②, 공	
수업 활동	<p>① 1라운드 게임을 하면서 학생들이 칠판에 적은 궁금증을 활용한 활동을 진행한다.</p> <p>② 학생들의 궁금증을 하나씩 해결해 나가는 박사님 토의 활동 시간을 가진다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 첫 번째 궁금증에 대답해 줄 수 있는 박사님을 찾는다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 손을 든 학생이 있다면 “○○ 박사님 답변해 주세요.”라 말한다. 그러나 손을 드는 분위기가 아니라면 ‘공’이 필요하다. 공을 던져서 그 공이 떨어진 곳에서 가장 가까운 학생이 자기 생각을 말해야 한다. • 반드시 정답일 필요는 없다. 자기 생각을 말하기만 하면 된다. ‘공’은 사람을 맞추면 안 되기 때문에 오른손이나 왼손으로 공을 쳐 낼 수 있는 옵션을 주는 것이 좋다. </div> <ul style="list-style-type: none"> - 박사님의 생각을 들은 후에는 그 생각에 추가·수정·반박할 박사님이 있는지 물어본다. 있다면 토의 형식으로 진행해 나가면 되고, 없다면 다음 궁금증으로 넘어간다. - 중간 중간에 교사가 학생들의 발언에 관해 긍정적인 반응을 해주는 것이 매우 중요하다. 	<p>활동 Tip</p> <p>모둠 내에서 어려워했던 궁금증들을 학급 전체가 함께 해결해 나가는 활동 과정이다. 학생들이 너무 어려워 할 경우 교사의 강의식 설명이 큰 도움이 되기도 한다. 하지만 교사의 강의로 모든 것을 정리해주면 학생들은 정답이 정해져 있다고 생각하여 더 이상 자신의 생각을 말하지 않게 되므로 유의해야 한다.</p>

활동 3 '질문 원 카드' 2라운드(모둠 간 팀 전)

활동 목표	다른 모둠 친구들의 의견을 듣고 오개념을 잡을 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 개별 활동지 ②	
수업 활동	<p>① 박사님 활동이 마무리되면 1라운드 때의 모둠 구성원 중에서 2명씩 다른 모둠으로 이동하고 둘 가고 둘 남기♦ 활동을 한다. 모둠 내에서 발생할 수 있는 오개념을 잡아 주는 효과가 있다.</p> <p>② 모둠의 구성원이 바뀌었으므로 게임 진행자(왕)를 다시 정하고 게임을 진행한다. 1라운드와의 차이점은 교과서를 볼 수 없다는 점과 2명씩 한 팀이 되어서 경쟁하는 형식이라는 점이다.</p> <p>③ 게임을 진행하면서 새로운 의문점이 생기면 교사에게 도움을 요청할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이 질문들을 칠판에 적어 둔다. - 마찬가지로 바로 답을 제시하지 않고, 소크라테스식 질문을 던져서 학생들이 답을 찾아갈 수 있도록 한다. - 이 과정에서 나온 질문은 학생들이 정말로 몰라서 물어보는 것이다. 따라서 이번엔 교사의 명쾌한 설명이 필요하다. <p>④ 칠판에 적혀 있는 질문과 답변들을 짚어가며 머릿속을 정리한다.</p>	<p>♦ 둘 가고 둘 남기</p> <p>모둠원이 4명일 경우, 2명의 모둠원은 남아 있고 나머지 2명의 모둠원이 다른 모둠으로 이동하는 활동을 말한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>2라운드는 교과서를 볼 수 없다. 교과서를 모두 덮고 서랍 속에 넣어둬서 한다.</p>
<p>예시</p> 		

원 카드 세트	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

<p>1. 어떤 기업을 다국적 기업이라고 부를까?</p>	<p>2. 교통 통신이 발달하기 전에는 다국적 기업이 존재하지 않았다. 왜 없었을까?</p>
<p>3. 아래 글을 설명하시오.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">WTO의 등장과 FTA의 확대로 자본과 기술, 상품과 서비스의 국제 이동이 활발해졌다.</p> </div>	<p>4. 다양한 다국적 기업들이 성장해가는 주된 과정을 단계별로 말하면?</p>
<p>5. O/X 문제를 풀어 보시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> ㉠ 개발 도상국에서 시작된 기업도 다국적 기업으로 발전하고 있다. (O/X) ㉡ 다국적 기업은 제조업 분야의 기업만 있다. (O/X) 	<p>6. 공간적 분업이란?</p>
<p>7. 기업이 크게 성장하는 과정에서 공간적 분업을 하게 되는 이유는 무엇일까?</p>	<p>8. 현재 보이는 물건 중, 본사가 위치한 국가와 생산 공장이 위치한 국가가 상이한 물건을 한 가지만 찾아서 설명하시오.</p>

9. 다국적 기업이 본사와 연구소를 주로 선진국에 위치시키는 이유는 무엇일까?

10. 다국적 기업의 생산 공장은 주로 어떤 국가에 위치하는가? 왜 그럴까?

11. 다국적 기업의 생산 공장을 개발 도상국이 아닌 선진국에 두기도 하는데, 그 이유는 무엇일까?

12. 1964년에 설립한 미국 '★신발' 회사에서 생산 공장을 우리나라, 중국을 거쳐 최근에는 베트남으로 이전하였다. 이렇게 생산 공장을 계속해서 옮기는 이유는 무엇일까?

13. 다국적 기업의 생산 공장이 개발 도상국으로 이전하면 기존 공장이 있었던 선진국은 공장이 사라지면서 문제가 발생하기도 한다. 이 문제들은 어떤 것들일까?

14. 다국적 기업의 생산 공장이 들어서는 지역은 긍정적 효과가 나타나기도 하고 부작용이 발생하기도 한다. 두 가지 상황을 모두 설명하시오.

♣ 조커

이 ♣조커 카드를 내려놓으면서 내가 갖고 있는 카드 중 한 장을 다른 친구 한 명에게 줄 수 있습니다.

★ 조커

이 ★조커 카드를 내려놓으면 나를 제외한 다른 학생들 모두 쌓여있는 카드를 1장씩 먹게 됩니다.

개별 활동지 ②

학습 내용 정리	소속	_____ 학년 _____ 반 _____ 번
	이름	

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	다국적 기업의 뜻과 성장 배경, 입지 특성을 설명할 수 있는가?			
	다국적 기업의 진출이 그 지역에 미친 영향을 말할 수 있는가?			
활동 참여도	질문 원 카드 게임에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

18

환경 문제를 유발하는 산업의 이전

활동명 '연꽃 만다라트' 활동을 통한 산업 이전에 따른 지역의 환경 문제 발생과 그 영향 알아보기

■ 학습 목표

- 공해를 유발하는 공업과 전자 쓰레기의 이전이 그 지역에 미친 영향을 설명할 수 있다.
- 연꽃 만다라트 활동을 통해 산업 이전에 따른 환경 문제의 심각성을 토론할 수 있다.

■ 핵심 역량

- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

'연꽃 만다라트' 활동은 기존의 만다라트 기법을 간소화하여 수업의 주제에 맞게 재구성하였다.

본 차시에서는 '연꽃 만다라트' 활동을 통해 산업 이전에 따른 환경 문제를 구체적으로 생각하고 분류하여 설명할 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

배움 열기

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 서로 설명하고 확인한다.

활동 1 (모둠 활동)

'연꽃 만다라트' 활동을 통해 산업 이전에 따른 환경 문제 이해하기

- 연꽃 만다라트 활동지에 각자 자신이 맡은 주제에 대해 교과서를 참고하여 작성한다.
- '둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 서로의 생각을 공유한다.

산업 이전에 따른 환경 문제 사례와 심각성에 대해 생각해 보기

'둘 가고 둘 남기' 활동을 통해 공유한 내용을 바탕으로 산업 이전에 따른 환경 문제의 심각성에 대해 자신의 생각을 발표한다.

정리

학습 내용 정리하기

활동 결과를 바탕으로 오늘 배운 내용을 정리한다.

1차시

선생님을 위한 꿀팁

'둘 가고 둘 남기' 활동을 하다보면 같은 내용을 작성한 학생과 만나는 경우가 있다. 학생들은 같은 내용이라고 서로 이야기를 안 하고 넘어가려는 경우가 있는데, 이러한 경우에도 왜 이렇게 생각을 했는지에 대해 서로 이야기해 보도록 사전에 안내하는 것이 좋다.

① 환경 문제를 유발하는 산업의 이전

- (1) 공해 유발 산업: 제품 생산·폐기물 처리 과정에서 많은 양의 오염 물질을 배출하거나 환경 문제를 일으키는 산업

① 환경 문제를 유발하는 산업의 이전

- (2) 이동 경향: 선진국에서 개발 도상국으로 오래된 제조 설비 및 공해 유발 산업이 이동함

선진국	엄격한 환경 규제, 최신 기술 설비 및 청정 산업 유치
개발 도상국	느슨한 환경 규제, 경제 성장 위주의 정책으로 선진국의 산업 유치

① 환경 문제를 유발하는 산업의 이전

- (3) 영향

선진국	환경 문제 해결에 도움, 저임금의 노동력 활용
개발 도상국	환경 오염 유발, 주민 건강 위협, 일자리 증가, 지역 경제 활성화에 도움

② 전자 쓰레기의 이전

- (1) 전자 쓰레기
- ① 사용하고 난 전자 제품에서 나오는 폐기물
 - ② 기술 발달로 전자 제품의 사용 주기 감소 → 전자 쓰레기의 배출량 증가

② 전자 쓰레기의 이전

- (2) 이동 경향

선진국	환경 및 경제적 부담을 줄이기 위해 개발 도상국에 수출
개발 도상국	수입한 전자 쓰레기에서 각종 자원 추출

② 전자 쓰레기의 이전

- (3) 영향: 가공 및 처리 과정에서 유해 물질 발생 → 개발 도상국의 환경 오염 초래

활동 1 '연꽃 만다라트' 활동을 통해 산업 이전에 따른 환경 문제 이해하기

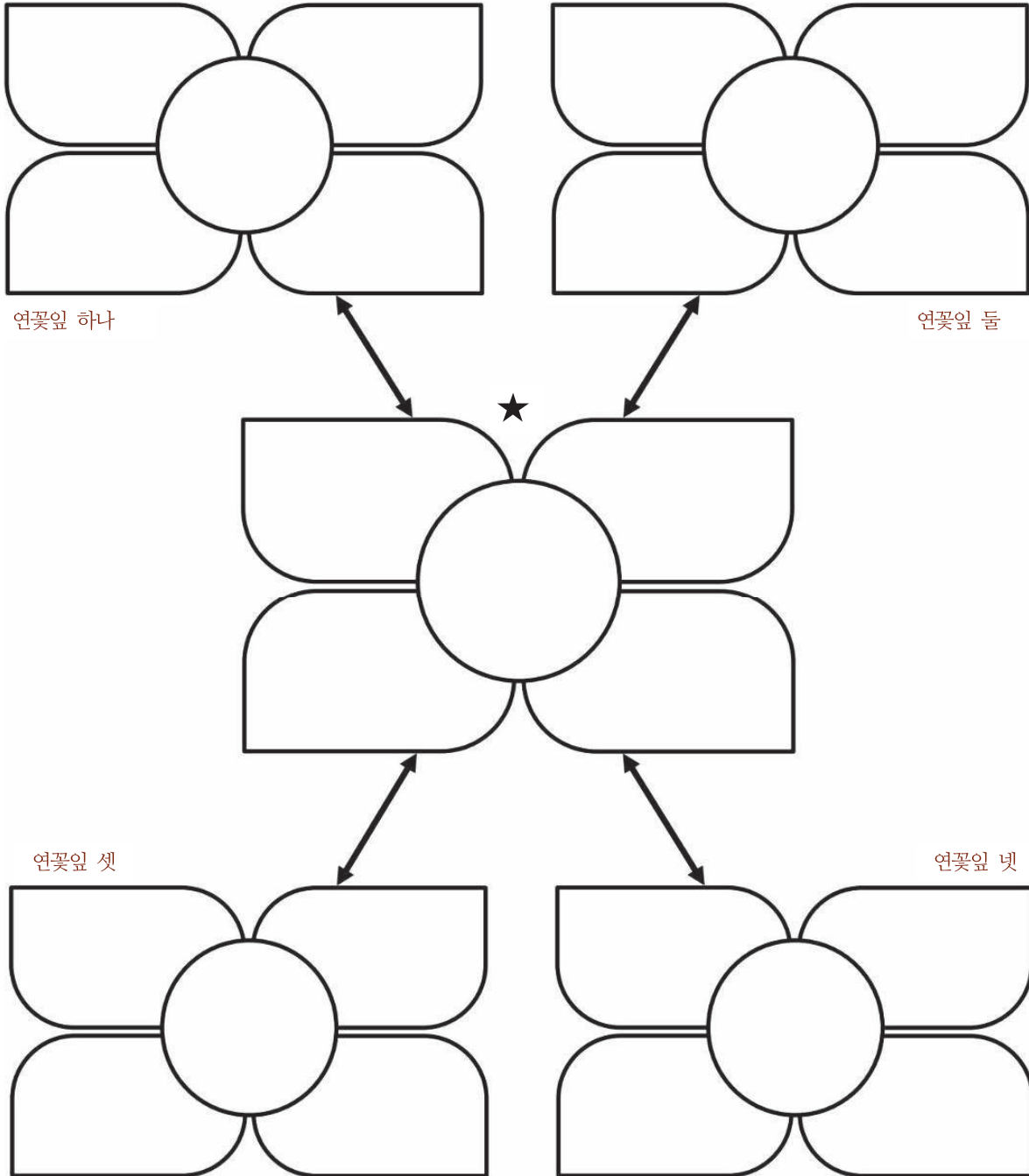
<p>활동 목표</p>	<p>'연꽃 만다라트' 활동을 통해 산업 이전에 따른 환경 문제에 대해 설명할 수 있다.</p>			
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ①</p>			
<p>수업 활동</p>	<p>① 개인별로 '연꽃 만다라트' 활동지를 나누어 준다. ② 연꽃 만다라트 활동지에 각자 자신이 맡은 주제에 대해 작성한다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 활동 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 연꽃잎 하나: 자원 소비 증가에 따른 환경 문제 • 연꽃잎 둘: 공해 유발 공장의 이전이 그 지역에 미치는 영향 • 연꽃잎 셋: 전자 쓰레기의 이전이 그 지역에 미치는 영향 • 연꽃잎 넷: 20세기 산업 재해에 따른 주요 오염 지역 • ★: 가운데 검은 별이 있는 곳에는 연꽃잎 네 가지 이야기를 압축시켜 설명할 수 있는 하나의 문구 또는 단어 </div>	<p>활동 Tip</p> <p>'연꽃 만다라트' 작성 시 모둠원들이 각각 다른 주제를 선택하여 작성하도록 한다.</p>		
	<p>③ '돌 가고 돌 남기' 활동을 통해 자신이 작성한 내용을 설명하며 서로 공유한다.</p> <table border="1" style="margin-left: 20px; margin-bottom: 10px;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">A</td> <td style="padding: 2px 5px;">그룹</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">B</td> <td style="padding: 2px 5px;">그룹</td> </tr> </table> <p style="margin-left: 20px;">한 모둠을 두 명씩 A 그룹, B 그룹으로 나눈다.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>1 모둠 2 모둠 3 모둠 4 모둠</p> </div> <p>④ A 그룹은 원래 모둠에 앉아 있고, B 그룹만 화살표 방향으로 이동한다. ⑤ 이동을 하다보면 같은 주제를 작성한 학생을 만나게 된다. 이때에는 비슷한 내용을 작성했어도 그냥 넘어가지 말고 왜 이렇게 생각을 했는지에 대해 서로 이야기해 보도록 한다. ⑥ '돌 가고 돌 남기' 활동이 끝나면 본 모둠으로 돌아와 인상 깊었던 내용을 다 같이 공유한다.</p>		A	그룹
A	그룹			
B	그룹			

개별 활동지 ①

산업 이전에 따른 환경 문제 이해하기

소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	자원 소비의 증가에 따른 환경 문제를 설명할 수 있는가?			
	산업 이전에 따른 환경 문제를 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도 ☆☆☆☆☆

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

케냐의 장미는 슬프다



기념일이면 빠지지 않는 장미는 유럽 사람들이 가장 선호하는 꽃으로, 유럽에서 팔리는 장미의 약 70%는 케냐산이다.



케냐가 한때 세계 최대의 장미 생산국으로 성장할 수 있었던 가장 중요한 조건은 바로 물이다.



선진국 자본이 만든 케냐의 장미 농장은 대부분 나이바샤 호수를 끼고 있다. 나이바샤 호수는 국제적인 보호를 받고 있는 람사르 습지이다.



이곳에 장미 농장이 무분별하게 들어서면서 호수의 물도, 호수를 끼고 살아가는 사람들의 삶도 위기에 처했다.

영상 보기 <https://goo.gl/YPI8yE>

19

생활 속 다양한 환경 이슈

활동명 · 환경 시 창작 및 낭송을 통해 생활 속 환경 이슈 이해하기

I 학습 목표

생활 속에서 발생하고 있는 환경 문제에 대한 심각성을 깨닫고, 이를 해결하기 위한 실천 방안을 제시할 수 있다.

II 핵심 역량

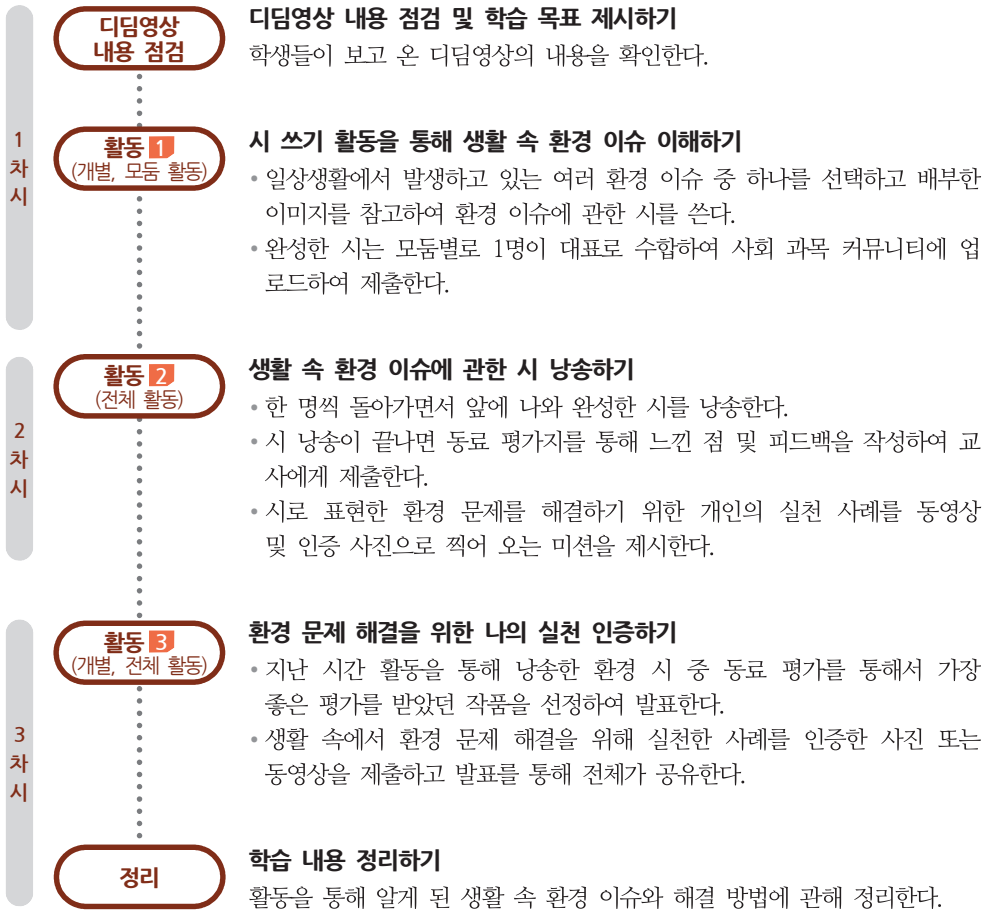
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

III 수업 의도

'환경 시 창작 및 낭송을 통해 생활 속 환경 문제의 심각성을 일깨우고 생태학적 감수성을 키울 수 있다. 시를 통해 일상생활 속 환경 문제에 대해 머리가 아닌 가슴으로 이해할 수 있으므로 공감 능력을 키울 수 있다. 또한 환경 문제 해결에 대한 의지를 글로 표현하고 실천 사례를 공유해야 하므로 의사소통 능력과 문제 해결력 향상에도 도움을 줄 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

3차시에 이루어질 활동 ③은 2차시를 마치면서 미리 수행 과제나 수행 평가로 안내한다. 그리고 인증 사진이나 짧은 인증 동영상을 모두 앞에 나와서 발표하는 시간으로 3차시 활동으로 진행하고, 발표 내용을 수행 평가에 포함시킬 수도 있다. 하지만 수업 시수를 확보하기 어렵거나 수업 진도 계획에 여유가 없는 경우에는 1~2차시에서 마무리 짓고 활동 ③은 생략 가능하다.

① 생활 속 환경 이슈

(1) 생활 속 업사이클링 사례 제시

Q. 왜 이렇게 했을까?



① 생활 속 환경 이슈

(2) 생활 속 주요 환경 이슈들



② 다양한 환경 이슈

(1) 쓰레기 문제

- ① 편리한 생활 추구, 자원 소비 증가, 일회용품과 포장재 사용 증가 → 쓰레기 발생량 증가
- ② 쓰레기 처리를 둘러싼 갈등 발생

(2) 미세 먼지

- ① 지름 10 μ m 이하의 먼지로 사람의 머리카락보다 훨씬 작음
- ② 각종 호흡기 질환 유발, 정밀 산업의 불량률 증가, 항공기 및 여객선 운항 차질 등
- ③ 최근 중국의 영향으로 우리나라에서 피해 증가

② 다양한 환경 이슈

(3) 유전자 변형 식품(GMO)

- ① 유전자 재조합 기술 발달로 본래의 유전자를 변형하여 새로운 형질의 유전자를 지니도록 개발한 품종
- 예 잡초에 강한 옥수수, 카페인이 제거된 커피, 잘 무르지 않는 토마토
- ② 세계 식량 부족 문제 해결에 도움을 주지만, 인체 유해성 및 생태계 교란 여부가 검증되지 않음

② 다양한 환경 이슈

(4) 로컬 푸드 운동

- ① 지역에서 생산된 농산물을 지역에서 소비하자는 운동
- ② 신선하고 안전한 먹거리 제공, 온실가스 배출 감소 효과, 농민의 안정적인 소득 보장 등의 효과

③ 환경 이슈 해결을 위한 노력

- (1) 서로 다른 의견을 검토하고 대안은 토의, 토론을 통해 찾으려는 자세 필요
- (2) 일상생활에서 환경을 보전하기 위한 활동 실천
 - 예 대중교통 이용, 에너지 절약, 일회용품 사용 자제, 쓰레기 분리 배출

활동 1 시 쓰기 활동을 통해 생활 속 환경 이슈 이해하기

활동 목표	생활 속에서 발생하는 환경 문제에 대해 시(詩)를 써 봄으로써 환경 문제에 대해 생각해 보고, 감수성을 기를 수 있다.
준비물	환경 이슈 이미지, 개별 활동지 ①, 사인펜, 풀, 가위, 스마트폰(활용할 경우)

- ① 디딤영상 내용을 바탕으로 활동에 대해 다시 한 번 안내한다.
- ② 모둠별로 준비물을 나누어 준다.
- ③ 나누어 준 환경 이슈 관련 사진 및 이미지를 보고, 활동지에 시를 쓰는 방법과 스마트폰을 활용하여 시 쓰는 방법 두 가지를 모두 안내하고 원하는 방식을 선택하여 활동할 수 있게 한다.
- ④ 환경 이슈와 관련하여 시 창작 활동을 한다. **개별 활동지 ① 활용**
- ⑤ 각자 시를 완성하고 나면 모둠원 중 한 명이 대표로(반드시 스마트폰 사용자) 나머지 모둠원의 활동지까지 수합하여 함께 공유할 수 있는 웹페이지(밴드 및 카페, 학교 홈페이지 등)에 업로드한다.

활동 Tip

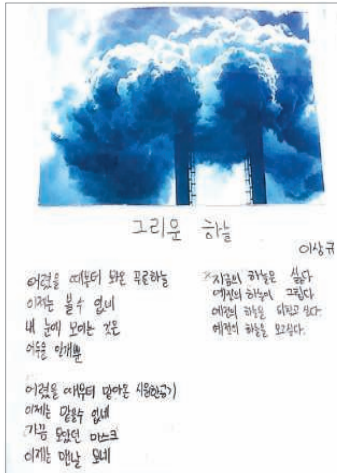
- 스마트폰을 활용할 수 있는 학생은 이미지 위에 글쓰기 기능이 있는 앱을 이용해서 이미지 위에 직접 시를 쓸 수 있도록 하고, 스마트폰 사용이 어려우면 이미지를 컬러로 출력하여 나눠 주고 시 창작 활동지를 작성하도록 안내한다.
- 모둠원 중 스마트폰을 활용할 수 있는 학생을 대표로 선정하여 모둠원의 시를 한꺼번에 수합하여 제출하면 좋다. 상황이 여의치 않으면 교사가 직접 휴대폰으로 사진을 찍어 줄 수도 있다.

✓ **활동 결과 공유 방법**

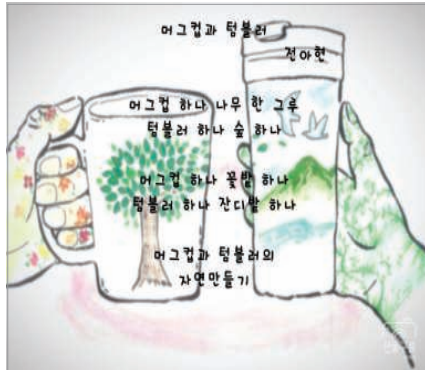
- 스마트폰 앱을 이용하여 시를 작성한 학생은 모둠장 학생에게 이미지 파일로 전송한다.
- 활동지에 시를 쓴 학생은 모둠장에게 활동지를 건네주고, 모둠장은 활동지를 스캔하여(스캐너 앱 사용) 학급 커뮤니티에 업로드한다.

수업 활동

예시



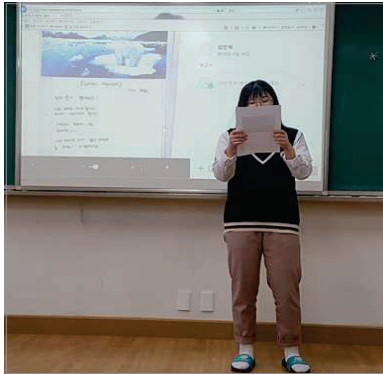

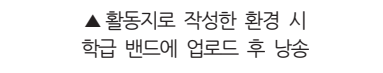
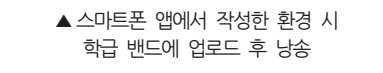


▲ 활동지에 작성 후 촬영한 환경 시
(주제 : 미세먼지)



▲ 스마트폰 앱으로 작성한 환경 시
(주제 : 일회용품 사용)

활동 2 생활 속 환경 이슈에 관한 시 낭송하기

활동 목표	생활 속 환경 이슈를 소재로 하여 창작한 시를 낭송하며 환경 문제의 해결을 위한 개인의 실천 의지를 다질 수 있다.
준비물	시를 공유할 수 있는 인터넷 환경(빔 프로젝터 등), 모둠 활동지 ②
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 지난 활동을 통해 완성한 시를 학급 웹사이트에 제출하고, 이를 화면에 띄워 놓는다. ❷ 모둠별로 돌아가면서 1명씩 앞으로 나와 자신이 창작한 시를 낭송한다. ❸ 낭송하는 동안 다른 학생들은 시를 감상하는 관객이 되어 시를 감상한다. ❹ 모든 학생이 시 낭송을 끝나치고 나면 자신의 감상평을 동료 평가지에 작성한다. 모둠 활동지 ② 활용 ❺ 모든 활동을 끝마친 후 자신이 '환경 창작시'의 주제로 표현한 환경 이슈를 해결하기 위해 노력한 모습을 인증 사진이나 짧은 동영상으로 만들어 함께 공유할 수 있는 웹페이지(밴드 및 카페, 학교 홈페이지 등)에 업로드하는 미션을 제시하고 다음 차시 발표를 안내한다. <div style="margin-top: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 시를 낭송할 때, 분위기에 몰입할 수 있도록 배경 음악(BGM)으로 잔잔한 음악을 틀어 주는 것도 좋다. • 학생들이 작성하여 제출한 동료 평가지는 수행 평가 점수에 반영할 수도 있고, 교과별 세부 능력 특기 사항에 참고 자료로 활용할 수도 있다. 동료 평가지 결과를 수합하여 시 낭송 우수 작품을 다음 차시에 공개하고 평가 결과를 피드백 해 준다. </div>
	<p>예시</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 활동지로 작성한 환경 시 학급 밴드에 업로드 후 낭송</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 스마트폰 앱에서 작성한 환경 시 학급 밴드에 업로드 후 낭송</p> </div> </div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 활동지로 작성한 환경 시 학급 밴드에 업로드 후 낭송</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 스마트폰 앱에서 작성한 환경 시 학급 밴드에 업로드 후 낭송</p> </div> </div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 활동지로 작성한 환경 시 학급 밴드에 업로드 후 낭송</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 스마트폰 앱에서 작성한 환경 시 학급 밴드에 업로드 후 낭송</p> </div> </div>

활동 3 환경 문제 해결을 위한 나의 실천 인증하기

활동 목표	생활 속 환경 이슈 중 개인이 일상생활에서 해결을 위해 할 수 있는 노력을 알아보고 실천한다.	
준비물	미리 업로드한 사진 및 동영상 자료, 모둠 활동지 ②	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 환경 문제 해결을 위해 생활 속에서 실천한 자신의 노력을 인증한 과제물을 미리 업로드한 학생들은 순서대로 앞으로 나와서 영상 매체(빔 프로젝터, TV)를 활용하여 학급 전체 앞에서 발표한다. ❷ 모든 학생의 과제 발표가 끝나면 발표에 대한 평가지를 작성한다. 모둠 활동지 ② 활용 ❸ 평가지는 교사가 수합한 후 사회 수행 평가에 일부 반영하거나 또는 참고할 수도 있다. 	<p>활동 Tip 학생들이 작성하여 제출한 동료 평가지는 수행 평가 점수에 반영할 수도 있고, 교과별 세부 능력 특기 사항에 참고 자료로 활용할 수도 있다.</p>



활동 자료

환경 이슈 이미지



▲ 지구 온난화



▲ 북극 빙하 축소



▲ 대기 오염



▲ 쓰레기 문제



▲ 물 부족



▲ 미세 먼지



▲ 유전자 변형 식품(GMO)



▲ 로컬 푸드 운동

생활 속 환경 이슈로 시 쓰기

소속 _____학년 _____반

모듬명

1 내가 시(詩)로 표현하고 싶은 환경 이슈와 관련된 사진 및 이미지 중 한 개를 선택하여 붙여 주세요.

이미지를 붙이는 곳

 쓰레기 문제 이미지 선택

2 위 이미지 속 환경 문제의 심각성을 알리고, 해결 노력과 나의 해결 의지를 담은 시를 창작해 봅시다. 시를 완성하고 나면 이미지 파일로 저장하여 제출합니다.

 제목 : 쓰레기 집단 구성원

지은이 : 안성진

쓰레기들이 바다 위에 모였네
쓰레기들이 모여 바다 위에 네모난 방을 만들었네
쓰레기들이 모여 바다 위에 커다란 집이 만들어졌네
쓰레기들이 모여 바다 위에 한 도시를 만들었네
쓰레기들이 모여 바다 위에 큰 섬을 만들었네
쓰레기들이 모여 바다 위에 나라를 만들었네

시 낭송과 환경 문제 해결 노력	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

1 생활 속 환경 이슈를 시(詩)로 잘 표현한 작품, 또는 환경 시 낭송을 잘했던 사람을 선정하고 한 줄 감상평을 작성해 봅시다.

이름	제목	표현한 환경 이슈 및 선정 이유
예시답 안성진	쓰레기 집단 구성원	
허윤주	눈 떠 보니 이별이더라	
송가인	앞이 보이질 않아	

2 생활 속 환경 이슈 중 개인이 해결한 사례 및 노력을 인정한 사람 중 베스트 3인을 선정하고 이유와 느낀 점을 써주세요.

이름	실천 노력	베스트 선정 이유와 느낀 점

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	대표적인 생활 속의 환경 이슈에는 무엇이 있는지 설명할 수 있는가?			
	생활 속 환경 문제를 해결하기 위한 실천 방안을 제시할 수 있는가?			
활동 참여도	환경 문제의 심각성을 알리고, 해결 방안과 나의 해결 의지를 담아 시(詩)를 창작하고 낭송하였는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모듬 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

이미지 카드로 SNS 여행기 쓰기

■ 활동 소개

이미지 카드는 상상력을 자극하는 데 도움이 된다. 이미지 카드 구입이 어렵다면, 인터넷에서 무료로 다운받아서 이용할 수 있는 일러스트, 사진 등을 활용해서 시 창작, 8컷 스토리 만들기, SNS 여행기 쓰기 등의 활동에 활용할 수 있다.

■ 활동 가능 주제

도시, 도시화, 세계 도시, 세계의 다양한 문화, 인간과 환경 문제, 자연재해, 자연환경, 지형, 자연 경관 등 (주로 사회 교과서 단원 중 **◆지리 영역에서 유용한 수업 방법이 될 수 있다.**)

◆지리 영역 관련 학습 요소
인구, 교통, 산업, 도시, 도시화, 세계 도시, 세계의 다양한 문화, 인간과 자연환경, 지형, 자연 경관, 환경 문제 등

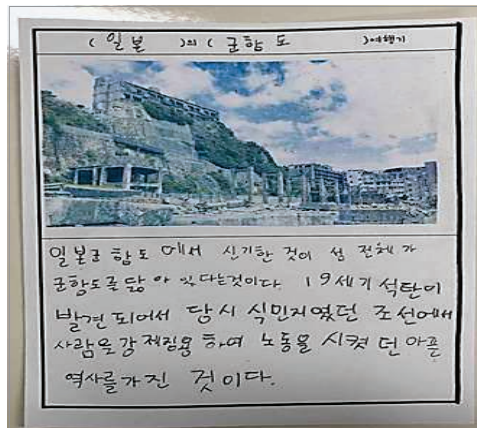
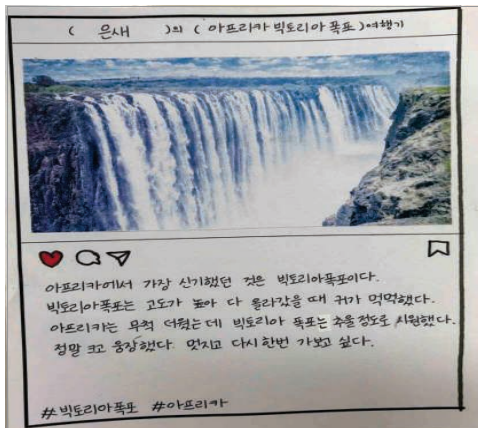
■ 활동 방법

- 1 지리 이미지 카드를 구입하거나 인터넷에서 다운로드 한 이미지를 편집하여 원하는 크기로 잘라 사용한다.
- 2 A4 크기로 컬러 출력하여 1장에 16~18장으로 오려서 사용할 수도 있고, 한글 [쪽]-[용지]-[라벨지] 양식으로 이미지를 컬러 출력하여 스티커처럼 활용할 수도 있다.
- 3 모듈별로 이미지 카드를 배부한 후 1인당 1개씩 선택하게 하여 그 이미지 속 장소나 경관, 지역에 직접 갔다 온 사람처럼 여행기를 쓰도록 안내한다.

(예시)



▲ 이미지 카드 선정 후 SNS 여행기 작성하는 모습



▲ 결과물

20

우리 땅 독도의 중요성

활동명 6×6 주사위 게임과 독도 Song 만들기 활동을 통해 독도 바르게 알기

■ 학습 목표

- 독도의 특징과 가치를 바르게 설명할 수 있다.
- 독도가 우리나라의 영토라는 증거를 독도 Song을 통해 표현하고 부를 수 있다.

■ 핵심 역량

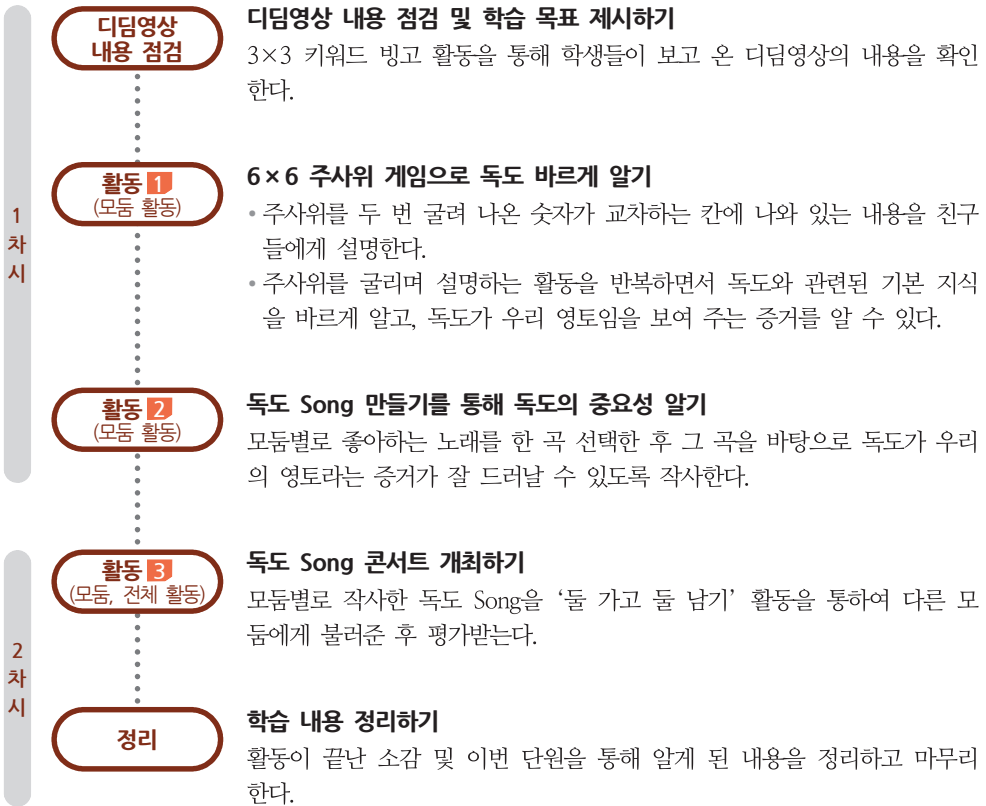
- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

본 수업은 독도에 대해 막연히 알고 있는 학생들에게 게임 형식의 활동을 하게 함으로써 독도에 대해 바르게 알 수 있는 기회를 제공하고자 고안하였다. 6×6 주사위 게임은 주사위를 굴려 해당 칸에 적힌 내용을 다른 친구들에게 설명하게 함으로써 일종의 하브루타가 이루어지도록 하였다. 또한 독도 Song 만들기를 통해 학생들이 노래 가사를 직접 만들고 불러 보면서 관련 내용을 더 오랫동안 기억할 수 있도록 의도하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

- 디딤영상의 내용을 확인하는 차원에서 본격적인 수업 활동 전에 3×3 키워드 빙고 활동을 하면 동기 유발 및 전시 학습 확인에 매우 유용하다.
- 6×6 주사위 게임은 모든 과목에 적용할 수 있다. 시간이 넉넉하다면 주사위 게임 활동지에 교사가 미리 주제를 적는 것이 아니라 학생들에게 핵심 키워드를 찾아 적도록 하는 방법을 추천한다. 또한, 학생들이 주사위를 직접 굴려 해당 칸에 대해 친구들에게 설명해 주고 질문을 받게 하면 자연스럽게 하브루타가 이루어질 수 있다.

1 국가의 영역

(1) 영역의 의미 : 한 국가의 주권이 미치는 범위 - 영토, 영해, 영공으로 구성



1 국가의 영역

(2) 영역의 구성

- ① 영토 : 한 국가에 속한 육지의 범위
- ② 영해 : 영토 주변의 바다로, 보통 최저 조위선으로부터 12해리까지를 말함
- ③ 영공 : 최근 항공 및 우주 산업의 발달, 국가 방위 등의 이유로 중요시됨

(3) 배타적 경제 수역

- ① 의미 : 영해를 설정한 기준선으로부터 200해리까지의 바다 중 영해를 제외한 바다
- ② 연안국의 권리 : 배타적 경제 수역에서 자원 탐사·개발·보존 등에 관해 주권적 권리를 가짐

2 우리나라의 영역

(1) 영토

- ① 한반도와 그 부속 도서로 구성
- ② 총면적은 약 22만 km², 남한의 면적은 약 10만 km²
- ③ 남북으로 긴 형태 → 다양한 기후와 식생이 나타남
- ④ 서·남해안은 간척 사업의 결과 영토가 넓어짐

(2) 영공 : 영토와 영해의 수직 상공

2 우리나라의 영역

(3) 영해

- ① 동해안, 제주도와 울릉도, 독도 : 해안선이 단조로워 통상 기선 적용(최저 조위선으로부터 12해리까지의 범위)
- ② 서해안과 남해안 : 해안선이 복잡하여 직선 기선 적용(최외곽 섬을 연결한 선을 기준으로부터 12해리까지의 범위)
- ③ 대한 해협 : 한·일 양측 사이의 거리가 가까워 직선 기선으로부터 3해리까지의 범위만 적용

3 우리 땅 독도

(1) 독도의 위치와 자연환경

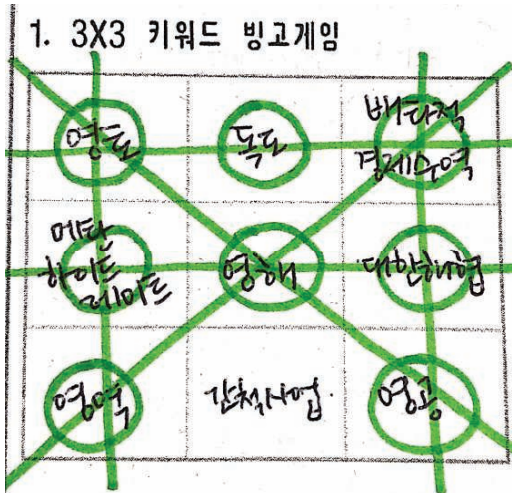
- ① 위치 : 우리나라 영토의 가장 동쪽 끝
- ② 형성 : 동해 해저에서 화산 폭발로 형성된 화산섬
- ③ 구성 : 동도와 서도, 89개의 부속 도서
- ④ 자연환경 : 해양성 기후, 연평균 기온 12°C 내외, 연 강수량 1,240 mm

3 우리 땅 독도

(2) 독도의 가치

- ① 영역적 측면 : 우리 영토의 극동, 배타적 경제 수역 설정의 중요한 기점 → 독도가 우리의 영토가 됨으로써 주변 바다에 대한 영유권 주장 가능
- ② 경제적 측면
 - 수산 자원 풍부 : 한류와 난류가 만나는 조경 수역
 - 해저 자원 풍부 : 독도 부근 해저에 차세대 에너지로 알려진 메탄하이드레이트가 매장되어 있음
- ③ 환경 및 생태적 가치 : 화산 지형의 보고, 다양한 동식물의 서식지

3x3 키워드 빙고 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

<p>활동 목표</p>	<p>3×3 키워드 빙고 활동을 통해 우리나라의 영역과 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>교과서, 필기도구</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어 9개를 찾아 빙고 판에 쓴다. 단, 3분 정도의 시간 제한을 둔다. 2 학생들이 빙고 판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. 3 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. 4 ③을 계속하면서 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다. <p>예시</p>  <p>1. 3X3 키워드 빙고게임</p>
	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교사가 불러 주는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이기에 하면 된다. 그러나 9개보다는 그 이상으로 불러준 후 대부분 학생이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 도입 시 학생들에게 성취감을 줄 수 있다. • 핵심 단어를 불러줄 때 간단한 설명을 더하면 디딤영상의 내용을 상기시키는 데 효과적이다.

활동 1 6X6 주사위 게임으로 독도 바르게 알기

활동 목표 6X6 주사위 게임을 통해 독도의 특징과 가치 등을 바르게 알고 설명할 수 있다.

준비물 모둠 활동지 ①, 교과서(학습지), 색연필

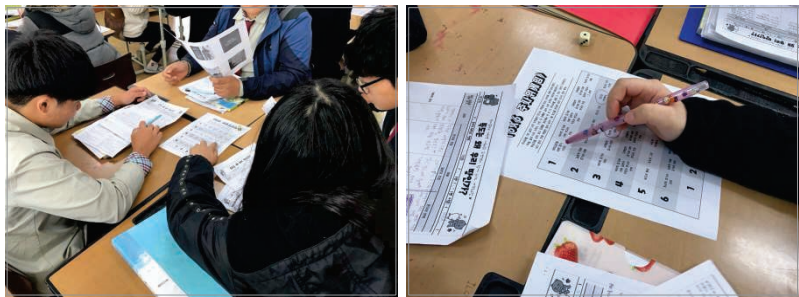
- ① 4인 기준으로 모둠을 나누고 각 모둠별로 활동지를 나누어 준다.
- ② 모둠 내에서 두 팀으로 나누고 가위바위보를 통해 먼저 시작할 팀을 정한 뒤 팀마다 다른 색깔의 색연필을 나누어 가진다.
- ③ 팀 내에서 순서를 정한 후 주사위를 2번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 주제에 대해 설명한다(처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당함).
- ④ 주제에 대한 설명이 맞으면 상대팀의 인정을 받는다. 인정을 받으면 해당 칸에 색칠한다.
- ⑤ 교과서(학습지)를 보지 않고 설명했을 경우에는 한 번 더 주사위를 굴릴 수 있는 기회가 주어진다. 단, 연속 2번까지만 설명 가능하다.
- ⑥ ③, ④의 활동을 계속하면서 마지막에 보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리하게 된다. 이때 한 줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수를 획득할 수 있다.

모둠 활동지 ① 활용

활동 Tip

- 모둠 활동지는 B4 이상의 크기로 출력하여 나누어 주는 것이 좋다.
- 주사위 게임 활동지에 들어가는 주제는 교사가 직접 제시해 주거나 학생이 직접 핵심 키워드나 주제를 찾아 적을 수 있다.

예시



수업 활동

▲ 수업 활동 모습



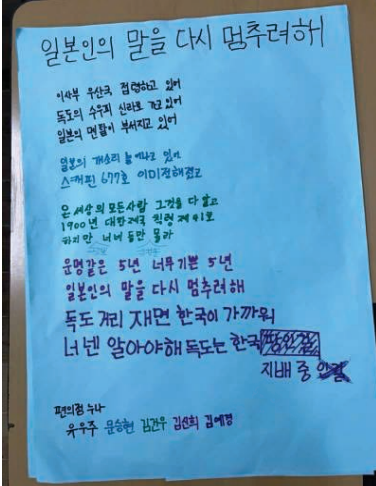
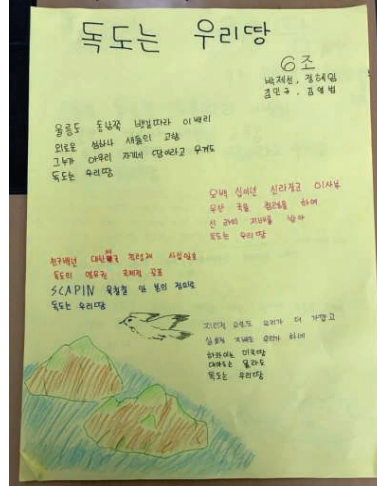
영공화 VS 대외 세계

<6X6 주사위게임>

- 주사위를 2번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 단어에 대해 이야기한다.
 (처음 굴러 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴러 나온 숫자는 세로에 해당한다.)
 - 색연필을 보지 않고 설명을 경우에는 한 번 더 주사위를 굴릴 수 있는 기회가 주어진다.
 - 보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리! (줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수 획득!)

1	영공화 대한 공화 4가지	영사적 대한 공화 2가지	영사적 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지
2	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지
3	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지
4	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지
5	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지
6	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지	대한 공화 대한 공화 2가지
	1	2	3	4	5	6

활동 2 독도 Song 만들기를 통해 독도의 중요성 알기

활동 목표	우리 영토인 독도의 특징이 잘 드러난 독도 Song을 제작하고, 이를 통해 독도의 중요성을 알 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ②, 8절지, 필기도구
	<ol style="list-style-type: none"> 4명 정도씩 모둠을 나누고, 독도 Song을 만들기 위한 활동지를 나누어 준다. 모둠별로 상의하여 독도 Song을 만들기 위해 활용할 노래를 선정하고, 독도의 특징과 독도가 우리나라의 영토라는 증거가 잘 나타날 수 있도록 노랫말을 만든다. ②의 활동이 끝나면 8절지에 독도 Song 가사를 옮겨 적는다. <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 모둠 활동지 ② 활용 </div> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 10px;"> 활동 Tip </div> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;"> 활동을 시작하기에 앞서 모든 모둠원이 활동에 참여할 수 있도록 여러 가지 방법을 미리 안내하면 좋다. 예) 파트 분담하여 작성하기, 가사 1줄씩 번갈아 가며 쓰기 등 </p>
수업 활동	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>예시</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">▲ 수업 활동 모습</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">▲ 결과물</p>

활동 3 독도 Song 콘서트 개최하기

활동 목표	직접 작성한 독도 Song을 부르고 다른 모듬의 독도 Song을 평가하면서 독도의 특징을 알고 소중함을 알 수 있다.
준비물	모듬 활동지 ②, 모듬 활동지 ③, 필기도구
수업 활동	<p>❶ 활동 2를 통해 완성한 독도 Song을 공유하고 발표하는 시간을 갖기 위해 둘 가고 둘 남기 활동을 한다. 모듬 활동지 ② 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 각 모듬별로 가수 2명, 관객 2명을 선정한다. - 아래 그림의 화살표 방향으로 이동하며 원 모듬의 가수 팀은 활동지를 가지고 모듬에 남아 노래를 부르고, 관객 팀은 활동 평가를 듣고 다른 모듬으로 이동하여 다른 모듬이 만든 독도 Song을 듣는다. - 관객 팀이 모든 모듬을 돌고 올 때까지 활동을 반복한다.
	<div data-bbox="341 619 1128 1039" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>✓ 둘 가고 둘 남기</p> <p>한 모듬을 두 명씩 두 그룹으로 나눈다.</p> </div> <p>❷ 각 모듬에서 만든 독도 Song에 대해 내용의 적절성 등을 평가한다. 모듬 활동지 ③ 활용</p> <p>❸ 둘 가고 둘 남기 활동을 통해 모든 모듬을 돌아 평가 활동을 마치고 나면, 활동 평가를 최종 합산하여 우승팀을 선정한다.</p> <p>❹ 독도 Song을 만들고 공유하는 과정을 통해 알게 된 학습 내용을 정리하고 마무리한다.</p>

활동 Tip

1차시 내에 콘서트 개최 및 학습 내용 정리까지 끝내려면 노래 부르는 시간 2분, 활동 평가 및 질의 응답 시간 1분 정도로 하는 것이 적당하지만, 모듬 수에 따라 적절히 조절하는 것이 좋다.

모둠 활동지 ①

6X6 주사위 게임

소속

_____학년 _____반

모듬명

✓ 활동 방법

1. 주사위를 2번 굴려 나온 숫자들이 만나는 지점에 있는 단어에 대해 이야기한다.
(처음 굴려 나온 숫자는 가로, 두 번째로 굴려 나온 숫자는 세로에 해당한다.)
2. 학습지를 보지 않고 답했을 경우에는 한 번 더 주사위를 굴릴 수 있는 기회가 주어진다.
3. 보다 많은 칸에 색칠한 팀이 승리! 1줄 빙고를 완성한 팀은 보너스 점수 획득!

_____	VS	_____	
-------	-----------	-------	--

	1	2	3	4	5	6
1	독도에 관해 아는 내용 아무거나 말하기	독도가 우리 땅이라는 역사적 증거	독도 영유권을 주장하는 일본의 목적	독도의 형성 과정	독도가 우리 땅이라는 지리적 증거	독도를 지키려는 노력의 사례
2	독도의 위치	독도의 지형	독도의 기후	독도의 구성	독도의 자연환경	독도의 인문환경
3	독도의 영역적 가치	독도의 경제적 가치	독도의 생태적 가치	독도 주변 해저에 매장된 자원 두 가지	독도에 관해 아는 내용 아무거나 말하기	역사적 증거에 대한 한국의 주장
4	독도의 자연환경	독도의 인문환경	독도에 관해 아는 내용 아무거나 말하기	독도의 형성 과정	독도가 우리 땅이라는 지리적 증거	독도의 행정 구역
5	독도 영유권을 주장하는 일본의 목적	독도 주변 해저에 매장된 자원 두 가지	독도의 자연환경	독도의 영역적 가치	독도의 경제적 가치	독도의 생태적 가치
6	독도의 지형	독도의 기후	독도의 위치	독도의 구성	독도를 지키려는 노력의 사례	독도에 관해 아는 내용 아무거나 말하기

독도 Song 만들기

소속

____학년 ____반

모듬명

✓ 조건

1. 독도가 우리 땅임을 입증할 수 있는 증거가 잘 드러날 수 있도록 작사해 봅시다.
2. 1절만 작사합니다.

원곡	원곡 가수	우리가 만든 독도 Song 제목



독도 Song 콘서트

소속

_____학년 _____반

모듬명

	평가 요소		모듬 점수														
			1모듬					2모듬					3모듬				
1	내용의 적절성	독도가 우리의 영토라는 증거가 가사에 포함되어 있나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
2		가사의 내용이 오류 없이 올바르게 전달되었나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
3	발표 태도	모듬원들이 부르는 노래의 가사가 잘 전달되었나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
4	참여도	모든 모듬원이 참여하여 노래를 불렀나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
합 계			총 점					총 점					총 점				

	평가 요소		모듬 점수														
			4모듬					5모듬					6모듬				
1	내용의 적절성	독도가 우리의 영토라는 증거가 가사에 포함되어 있나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
2		가사의 내용이 오류 없이 올바르게 전달되었나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
3	발표 태도	모듬원들이 부르는 노래의 가사가 잘 전달되었나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
4	참여도	모든 모듬원이 참여하여 노래를 불렀나요?	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
합 계			총 점					총 점					총 점				

★ 우리 모듬 활동 평가하기

	평가 요소		점수				
1	내용의 적절성	독도가 우리의 영토라는 증거가 가사에 포함되어 있나요?	5	4	3	2	1
2		가사의 내용이 오류 없이 올바르게 전달되었나요?	5	4	3	2	1
3	발표 태도	모듬원들이 부르는 노래의 가사가 잘 전달되었나요?	5	4	3	2	1
4	참여도	모든 모듬원이 참여하여 노래를 불렀나요?	5	4	3	2	1
합 계			총 점				

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	우리나라의 영역에 대해 설명할 수 있는가?			
	독도의 특징과 독도가 우리 영토라는 증거를 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

21

우리 지역의 특색과 지역화 전략

활동명 비주얼씽킹 활동으로 우리 지역을 표현하고 홍보하기

■ 학습 목표

- 비주얼씽킹을 통해 지역성이 드러나도록 우리 지역을 표현할 수 있다.
- 지역의 특성이 잘 드러나도록 우리 지역의 캐릭터를 개발할 수 있다.
- 장소 마케팅을 위한 우리 지역 홍보 자료를 제작할 수 있다.

■ 핵심 역량

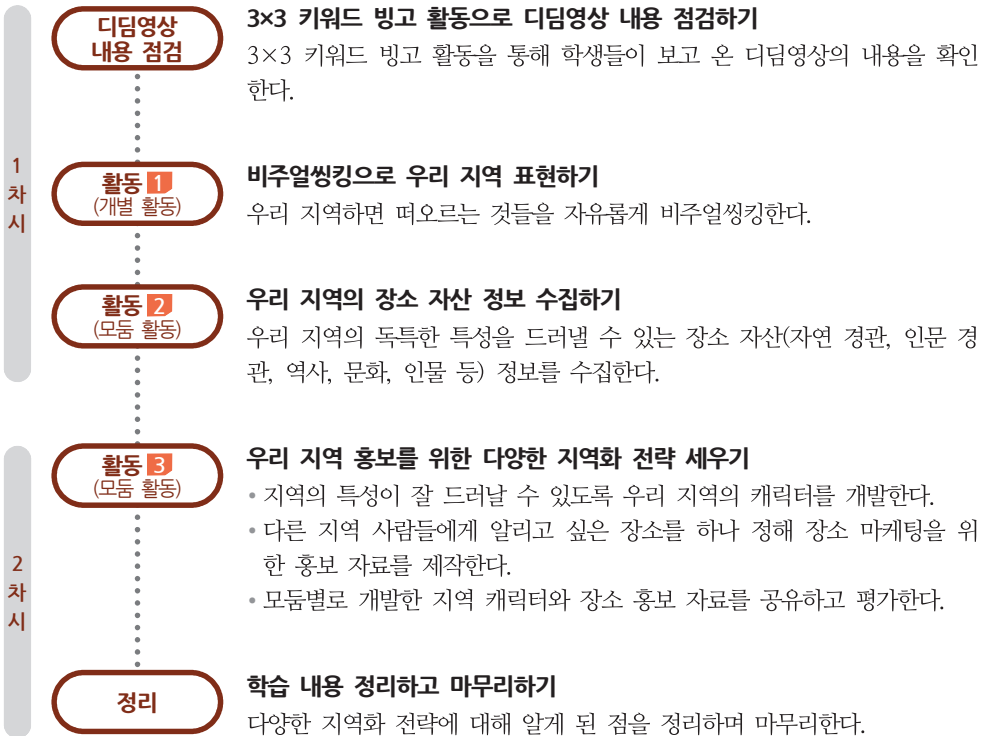
- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

■ 수업 의도

비주얼씽킹 활동을 통해 우리 지역을 표현하면서 우리 지역의 지역성을 드러내는 것에는 무엇이 있는지 스스로 파악하고 정리해 보도록 하였다. 또한 지역의 캐릭터를 개발하고, 장소 마케팅을 적용하여 우리 지역의 홍보 자료를 제작해 보는 과정을 통해 다양한 지역화 전략을 직접 세워볼 수 있도록 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

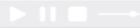


선생님을 위한 꿀팁

각 지역에 대한 정보는 해당 자치 단체마다 자체적으로 운영하고 있는 홈페이지를 방문하면 수집할 수 있다.

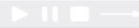
① 지역과 지역성

- (1) 지역 : 지역의 특성이 다른 곳과 구분되는 지표상의 범위
- (2) 지역성 : 지역의 자연환경과 그곳에서 거주해 온 주민이 오랜 시간에 걸쳐 상호 작용하여 만들어 낸 다른 지역과 구별되는 특성
 - 예 제주도의 한라산과 성산 일출봉, 거문오름 용암동굴계(세계자연유산), 서울의 종묘와 수원 화성, 경주의 문화 유적 지구(세계 문화유산)



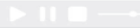
② 지역의 경쟁력을 높이는 방법

- (1) 지역화 전략
 - ① 의미 : 지역의 경쟁력을 높이기 위해 경제적, 문화적 측면에서 다른 지역과 차별화할 수 있는 계획을 마련하는 것
 - ② 사례 : 지역 브랜드 구축, 지리적 표시제 등록, 장소 마케팅 시행 등



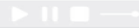
② 지역의 경쟁력을 높이는 방법

- (2) 지역 브랜드
 - ① 의미 : 상표 개념을 지역에 적용한 것- 해당 지역만이 지닌 핵심적이고 매력적인 가치를 브랜드로 만들어 냄
 - ② 사례 : 강원도 평창군의 'HAPPY 700', 미국 뉴욕의 'I ♥ NY'



② 지역의 경쟁력을 높이는 방법

- (3) 지리적 표시제
 - ① 의미 : 특정 상품을 생산지의 기후와 지형, 토양 등 지역의 자연환경과 독특한 재배 방법으로 생산하고 품질이 우수할 때 그 원산지의 지명을 상표권으로 인정하는 제도
 - ② 사례 : 2002년 보성 녹차가 최초로 지리적 표시 상품으로 등록




② 지역의 경쟁력을 높이는 방법

- (4) 장소 마케팅
 - ① 의미 : 장소성이나 장소 자산을 활용하여 지역을 홍보하고 판매하는 것
 - ② 사례 : 지역의 상징성을 이용한 축제, 폐광을 활용한 박물관 등



3x3 키워드 빙고 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

<p>활동 목표</p>	<p>3x3 키워드 빙고 활동을 통해 우리나라의 여러 지역과 지역화 전략과 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>교과서, 필기도구</p>
<p>수업 활동</p>	<p> <ol style="list-style-type: none"> 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어 9개를 찾아 빙고판에 쓴다. 학생들이 빙고판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다. </p> <p>예시</p> <p>1. 3X3 키워드 빙고게임</p> 
	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사가 불러주는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이지만 하면 된다. 그러나 9개보다는 그 이상으로 불러준 후 대부분의 학생이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 도입 시 학생들에게 성취감을 줄 수 있다. 핵심 단어를 불러줄 때 간단한 설명을 더하면 디딤영상의 내용을 상기시키는 데 효과적이다.

활동 1 비주얼씹킹으로 우리 지역 표현하기

활동 목표	비주얼씹킹을 통해 지역성이 드러나도록 우리 지역을 표현할 수 있다.
준비물	개별 활동지 ①, 교과서(학습지), 색연필, 사인펜

- ① 활동지에 우리 지역만의 지역성이 드러나는 것들을 찾아 적는다. **개별 활동지 ① 활용**
- ② 자신이 적은 것을 바탕으로 하여 10분간 우리 지역의 독특한 개성이 드러나는 정보들을 비주얼씹킹을 한다. **개별 활동지 ① 활용**
- ③ 활동이 끝나면 모둠 내에서 자신의 비주얼씹킹 결과물을 공유한다.

활동 Tip

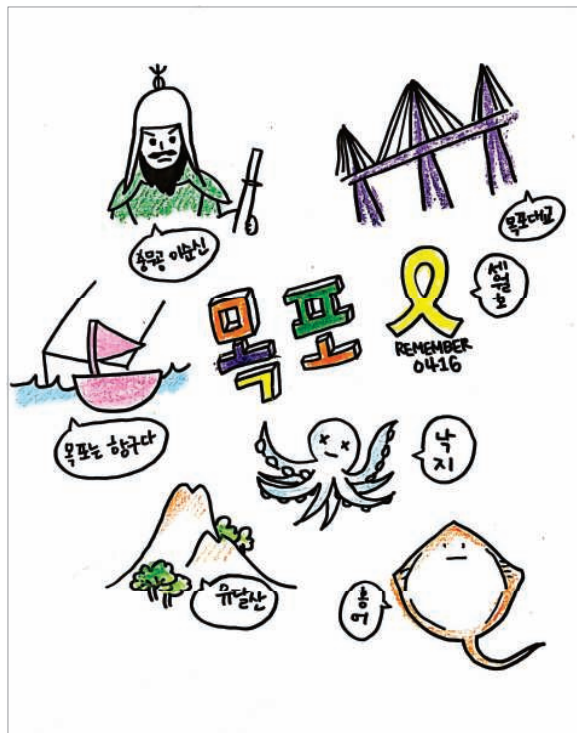
- 비주얼씹킹은 연필이 아닌 사인펜을 이용하도록 하고, 빨리 끝낸 학생들이 색칠을 할 수 있도록 색연필을 미리 제공한다. 비주얼씹킹 활동 시 그림을 그리는 것에 부담을 느끼는 학생이 있을 수 있으므로, 그림 실력보다는 내용을 얼마나 창의적으로 표현하는지가 중요함을 안내한다.
- 타이머를 전자 칠판에 띄워 학생들이 시간을 확인하며 활동할 수 있도록 한다.

예시




▲ 수업 활동 모습

수업 활동




▲ 비주얼씹킹 활동 결과지

활동 2 우리 지역의 장소 자산 정보 수집하기

활동 목표	우리 지역만의 독특한 특성을 보유 줄 수 있는 다양한 장소 자산을 이해할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ②, 태블릿 PC(혹은 스마트폰), 필기도구
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별로 활동지를 한 장씩 배부한다. 모둠 활동지 ② 활용 ② 태블릿 PC나 스마트폰을 활용하여 우리 지역의 장소 자산(자연환경, 역사, 상징, 문화재 등) 정보를 수집한다. ③ 다른 지역 사람들에게 알리고 싶은 우리 지역의 장소에 대해 조사하고, 모둠원들과 논의하여 이중 한 곳을 결정한다. ④ 수집한 내용을 활동지에 정리한다. <p style="text-align: center;">예시</p>  <p style="text-align: center;">▲ 수업 활동 모습</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 10px;"> 활동 Tip 각 지방 자치 단체의 홈페이지의 지역 정보를 참고할 것을 안내한다. </div>

활동 3 우리 지역 홍보를 위한 다양한 지역화 전략 세우기

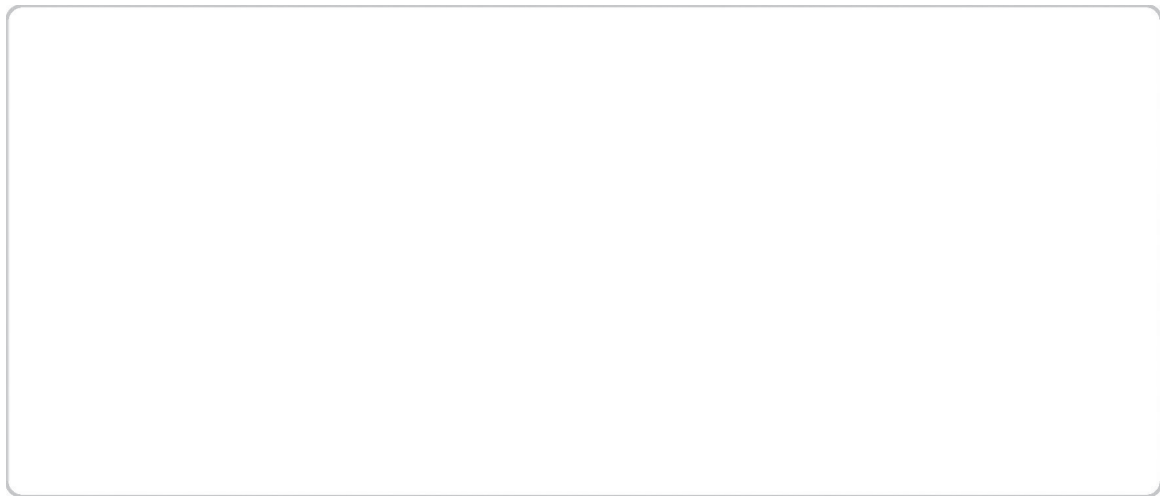
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 지역의 특성이 잘 드러나도록 우리 지역의 캐릭터를 개발할 수 있다. • 장소 마케팅을 위한 우리 지역의 홍보 자료를 제작할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ③, 모둠 활동지 ④, 색연필, 사인펜, 필기도구
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠(4인 1모둠 기준) 내에서 2명은 캐릭터 개발 팀, 2명은 장소 마케팅 팀으로 나눈다. 모둠 활동지 ③ 활용 ② 캐릭터 개발 팀은 지역 특성이 잘 드러날 수 있도록 활동지에 우리 지역의 캐릭터를 개발한다. ③ 장소 마케팅 팀은 다른 지역 사람들에게 알리고 싶은 우리 지역의 장소를 홍보하기 위한 장소 마케팅 자료를 제작한다. 모둠 활동지 ④ 활용 ④ ②~③의 활동이 끝나면 모둠에서 2명은 남아서 자신들이 제작한 캐릭터와 홍보 자료를 공유하고 나머지 2명은 다른 모둠을 돌며 다른 모둠의 제작물을 평가한다. ⑤ 활동이 모두 끝나면 자신들의 활동을 스스로 돌아보고 평가한다. <p style="text-align: center;">예시</p>  <p style="text-align: center;">▲ 수업 활동 모습</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 10px;"> 활동 Tip 타이머를 전자 칠판에 띄워 학생들이 시간을 확인하며 활동할 수 있도록 한다. </div>

우리 지역의 표현

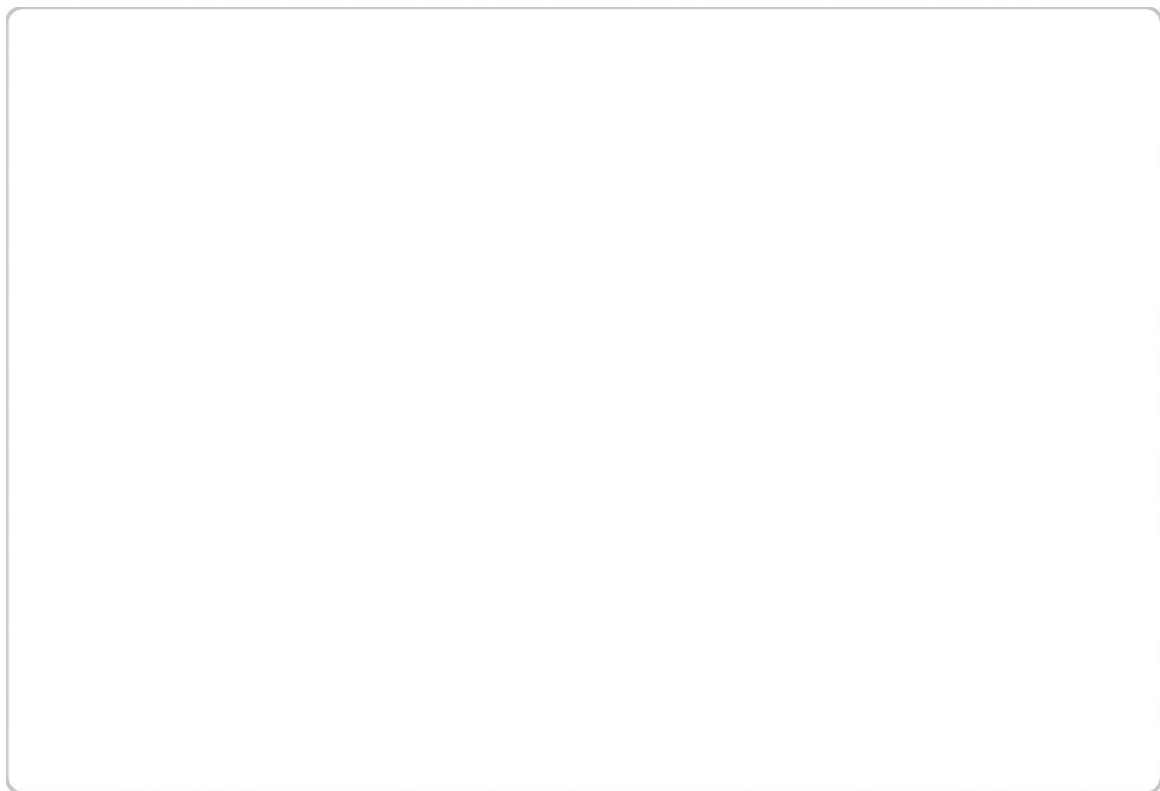
소속 _____ 학년 _____ 반 _____ 번

이름 _____

1 우리 지역의 독특한 지역성이 드러나는 것에는 무엇이 있는지 자유롭게 적어 봅시다.



2 위에 적은 내용을 바탕으로 지역성이 드러나도록 우리 지역을 비주얼씹킹으로 표현해 봅시다.



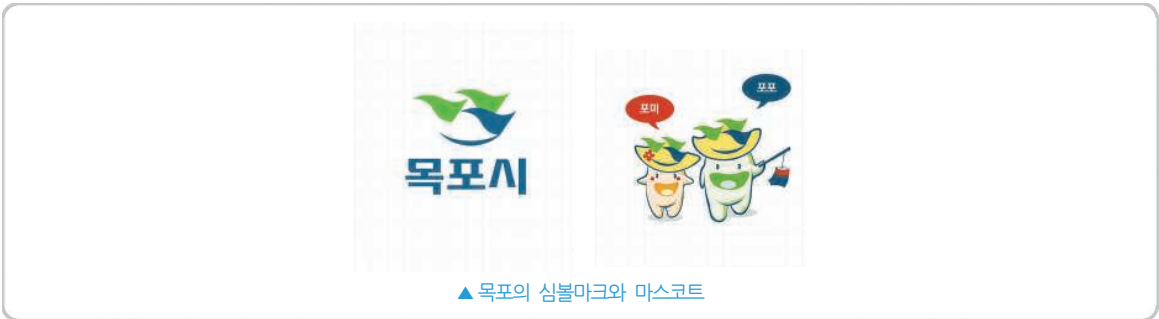
우리 지역의 장소 자산	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

◆ 우리 지역의 자연환경과 역사, 상징물 등을 조사해 봅시다(자치 단체의 홈페이지에 있는 지역 정보 참고).

(1)우리 지역의 자연환경

예시답 전라남도 남서부의 영산강 하구에 위치하여 동쪽과 남쪽은 영산호에 접해 영암군을 마주하고 있으며, 서쪽은 많은 섬으로 이루어진 신안군, 북쪽은 무안군과 접하고 있다. 무안반도 남쪽에 위치한 목포시는 동쪽에 입암산, 서쪽에 유달산, 북쪽에 양을산·대박산·지적봉 등으로 둘러싸여 있고 남쪽은 영산강 하구에 접해 있다. 또한, 그 주위에 13개의 섬들이 있어 경치가 아름다울 뿐만 아니라 자연적으로 방파제 역할을 해 준다. 시가지의 서남쪽에 병풍을 둘러놓은 듯 기암절벽이 펼쳐진 유달산은 고려 시대인 1351년(충정왕 3)에 불수대가 설치된 곳이기도 하다. 시가지 주변의 영산강 하구에는 연변·북항·대반동·백련동·갯바위 해안 등의 간석지가 있다. 영산강 유역은 매년 홍수 피해가 빈번하여 하굿둑을 축조하였다.

(2)우리 지역의 상징



(3)우리 지역의 역사

예시답

- 지명의 유래 : 나주의 남쪽 포구(남포)라 하여 이곳을 목포(남포→매포 → 목포)라 부르게 되었다는 설이 있지만 그보다는 지형이 마치 목처럼 중요한 역할을 해서 목개라고 부르던 것을 한자로 써서 목포라고 하는 설이 더 유력하다.
- 삼한의 부족 국가 시대 : 마한의 세력권에 속함
- 조선 시대 : 예종조(1632)에 전라도에 속함, 1897.10.1 개항하여 무안항 또는 목포부라 부름
- 일제 식민 시대 : 1914.1.22 호남선 철도 개통
- 8·15 광복 이후 : 1949.8.15목포부를 목포시로 개칭, 1998.8.25. 서해안 고속 국도 개통

(4)우리 지역의 문화재

예시답

- 목포 9경 : 유달산, 목포대교 일몰, 갯바위, 춤추는 바다 분수, 노적봉, 목포진, 삼학도 이난영 공원, 다도해 전경, 사람의 섬 외달도
- 문화재 : 목포 근대 역사관, 고하도 이충무공 기념비, 이충무공 유적지 등

*출처 : 목포시청 홈페이지(www.mokpo.go.kr)

우리 지역의 캐릭터 개발

소속

____학년 ____반

모듬명

캐릭터 이름	
의미	
캐릭터가 담고 있는 우리 지역	

우리 지역의 장소 마케팅하기

소속

____학년 ____반

모듬명

- 1** 우리 지역을 대표할 수 있는 지역을 한 곳 선정하여 사진을 붙이고 선택한 이유를 써 봅시다.

사진 붙이는 곳

- 2** 선택한 지역의 개성을 잘 드러낼 수 있는 홍보 문구를 만들어 봅시다.

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	우리나라의 각 지역이 지닌 가치와 경쟁력을 말할 수 있는가?			
	지역의 경쟁력을 높이는 방법에 대해 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	캐릭터 개발과 장소 마케팅 홍보 자료 제작에 적극적으로 참여했는가?			
	제작한 자료를 다른 모둠원에게 효과적으로 전달하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

22

통일 이후 우리 생활의 변화

활동명 남북 평화 선언과 통일스타그램 게시물 작성하기

■ 학습 목표

- 남북 평화 선언 작성을 통해 국토 통일의 필요성을 파악할 수 있다.
- 통일스타그램으로 통일 이후 우리 생활의 변화 모습을 나타낼 수 있다.

■ 핵심 역량

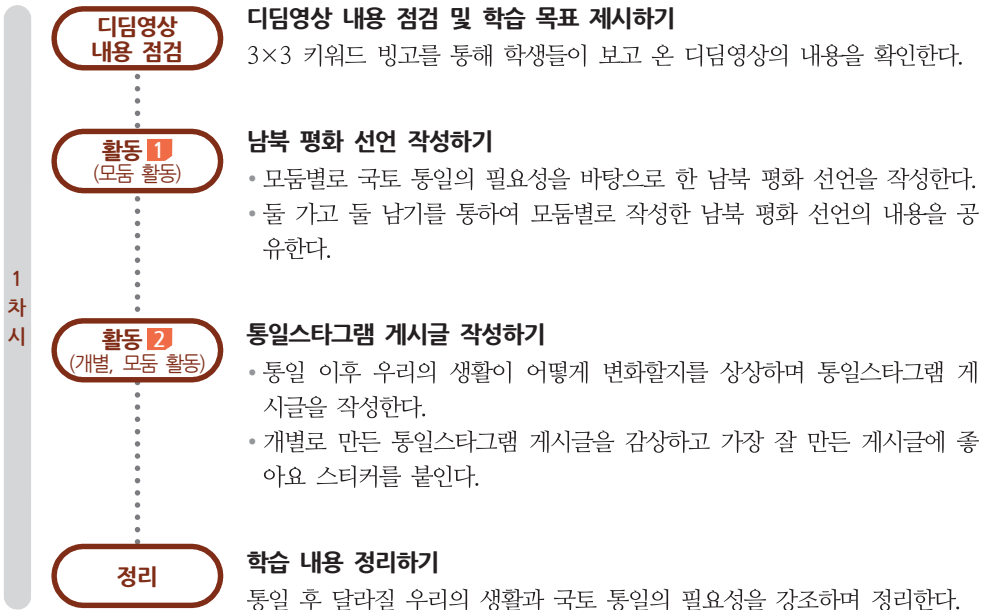
- ☑ 창의적 사고력
- ☑ 비판적 사고력
- ☑ 문제 해결력 및 의사 결정력
- ☑ 의사소통 및 협업 능력
- ☑ 정보 활용 능력

■ 수업 의도

이 수업에서는 남북 평화 선언 작성하기 활동을 통해 학생들이 직접 분단의 문제점과 국토 통일의 필요성을 깨닫고 이러한 내용을 반영하여 스스로 평화 선언에 들어갈 내용이 무엇인지 생각해 보는 기회를 제공하고 자 하였다. 또한 통일 이후에 달라질 우리 생활 모습을 통일스타그램이라고 하는 학생들에게 친숙한 SNS를 활용하여 표현하게 함으로써 활동의 참여도와 흥미를 높이고자 하였다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



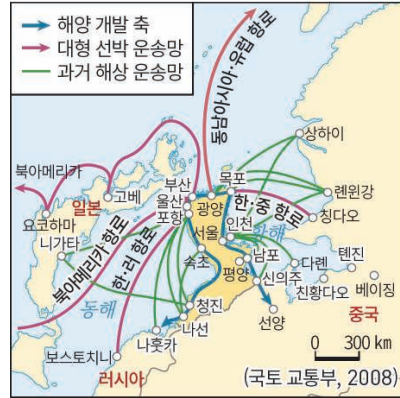
선생님을 위한 꿀팁

- 남북 평화 선언 작성하기 활동 전에 현재 남북 관계를 알 수 있는 간단한 영상이나 사진을 미리 제시해 주면 좋다.
- 통일스타그램 게시물 작성하기는 아이들에게 친숙한 SNS를 활용하여 학습 내용을 다시금 떠올려보고 자신의 시각에서 상상력을 발휘하여 그 내용을 표현해볼 수 있는 활동이다. 이러한 활동은 다양한 주제 학습이나 인물 학습 등에 적용하여 활용해 보아도 좋을 것 같다.

1 우리나라의 위치

- (1) 위치 특징
 - ① 유라시아 대륙 동쪽에 위치한 반도국
 - ② 동아시아 각국을 연결하는 중심부에 위치
- (2) 위치의 중요성
 - ① 유라시아 대륙과 태평양으로 진출하기에 유리한 지리적 요충지
 - ② 성장 잠재력이 큰 동아시아의 중심부

1 우리나라의 위치



△ 해양 진출에 유리한 위치

2 분단에 따른 문제

- (1) 지리적 장점 활용 불가능: 대륙 진출 불가, 국토 공간의 불균형한 이용
- (2) 분단 비용 증가: 과도한 군사비 지출 등
- (3) 민족의 동질성 약화: 생활 수준 차이와 문화의 이질성 심화, 이산가족 및 실향민 발생
- (4) 국제 사회에서의 위상 약화: 경제 발전에 걸림돌

3 통일의 필요성

- (1) 지리적 위치의 장점 활용: 중계 무역과 물류의 중심지로 성장 가능
- (2) 민족의 동질성 회복: 이산가족의 고통 해소, 이질성 완화
- (3) 국제적 위상 상승: 세계 평화에 기여, 국제 경쟁력 강화

4 통일 한국의 미래

- (1) 국토 공간의 변화: 국토의 균형 있는 발전, 반도국의 장점 활용, 매력적인 국토 공간 조성 등
- (2) 생활 모습의 변화: 자유 민주주의 이념 확대, 일자리 창출, 삶의 질 향상 등

3x3 키워드 빙고 활동으로 디딤영상 내용 복습하기

<p>활동 목표</p>	<p>3x3 키워드 빙고 활동을 통해 통일 한국의 미래와 관련된 핵심 단어를 찾을 수 있다.</p>									
<p>준비물</p>	<p>교과서</p>									
<p>수업 활동</p>	<p>① 3분 동안 디딤영상에서 중요하게 다룬 핵심 단어 9개를 찾아 빙고판에 쓴다. ② 학생들이 빙고판을 다 채우면 교사는 핵심 단어를 9개 이상 말한다. ③ 학생들은 교사가 말하는 핵심 단어가 내가 찾은 핵심 단어와 일치하면 이를 표시한다. ④ 네 줄 빙고 이상이 나오면 보상한다.</p> <p>예시</p> <p>1. 3X3 키워드 빙고게임</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>반도국</td> <td>교통의 요지</td> <td>이산 가족</td> </tr> <tr> <td>분단비용</td> <td>남북 통일</td> <td>동아시아</td> </tr> <tr> <td>민족 동맹성</td> <td>국토개발</td> <td>자유 민주주의</td> </tr> </table> <p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사가 불러주는 핵심 단어의 개수는 9개 이상이지만 하면 된다. 그러나 9개보다는 그 이상으로 불러준 후 대부분의 학생이 4줄 빙고가 나올 수 있게 하면 수업 도입 시 학생들에게 성취감을 줄 수 있다. 핵심 단어를 불러줄 때 간단한 설명을 더하면 디딤영상의 내용을 상기시키는데 효과적이다. 	반도국	교통의 요지	이산 가족	분단비용	남북 통일	동아시아	민족 동맹성	국토개발	자유 민주주의
반도국	교통의 요지	이산 가족								
분단비용	남북 통일	동아시아								
민족 동맹성	국토개발	자유 민주주의								



활동 1 남북 평화 선언 작성하기

활동 목표	남북 평화 선언 작성을 통해 국토 통일의 필요성을 파악할 수 있다.	
준비물	모둠 활동지 ①, 교과서, 포스트잇 1명당 2장	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 모둠별(4인 1모둠 기준)로 같이 이야기를 나누며 모둠 활동지 1번의 빈칸을 채운다. 모둠 활동지 ① 활용 ② 1명 당 2장의 포스트잇을 나누어 가진 후, 각자 남북 평화 선언에 들어가야 할 내용을 자신의 포스트잇에 쓴다. ③ 모둠원과 상의하여 ②에서 각자가 적은 내용 중 4가지를 고른다. ④ ③에서 고른 내용을 바탕으로 남북 평화 선언을 작성한다. ⑤ 작성한 남북 평화 선언을 둘 가고 둘 남기를 통하여 다른 모둠원과 공유하고, 각 모둠의 평화 선언 내용 중 가장 인상 깊은 내용 한 가지를 활동지에 요약하여 쓴다. 	활동 Tip 남북 평화 선언에 들어가야 할 내용을 작성할 때는 본인의 문제점을 극복하는 방향으로 작성해야 함을 안내한다.
	<p>예시</p>	

활동 2 통일스타그램 게시물 작성하기

<p>활동 목표</p>	<p>통일스타그램으로 통일 이후 우리 생활의 변화 모습을 나타낼 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ②, 사인펜, 색연필, 스티커</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 활동지를 한 장씩 배부한다. 개별 활동지 ② 활용</p> <p>② 아래의 조건에 맞게 통일 이후 우리 생활의 변화 모습을 통일스타그램 게시물로 작성한다.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>✓ 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> • 통일 이후 우리 생활의 변화 모습이 명확히 드러나도록 표현할 것 • 게시글은 2줄 이상, 해시태그 2개 이상, 댓글 1개 이상 작성할 것 </div> <p>③ 작성한 게시글은 칠판에, 학생 1명당 3개의 스티커를 나누어준다.</p> <p>④ 모둠별로 나와 친구들이 한 통일스타그램 게시글을 감상하고, 가장 표현이 잘 된 활동지에 스티커를 붙여준다.</p>	<p>활동 Tip</p> <p>타이머를 전자 칠판에 띄워 학생들이 시간을 확인하며 활동할 수 있도록 한다.</p> <p>활동 Tip</p> <p>스티커를 붙여줄 때는 반드시 조건이 충족된 활동지에 붙여야 함을 안내한다.</p>
	<p>예시</p> 	
		

남북 평화 선언

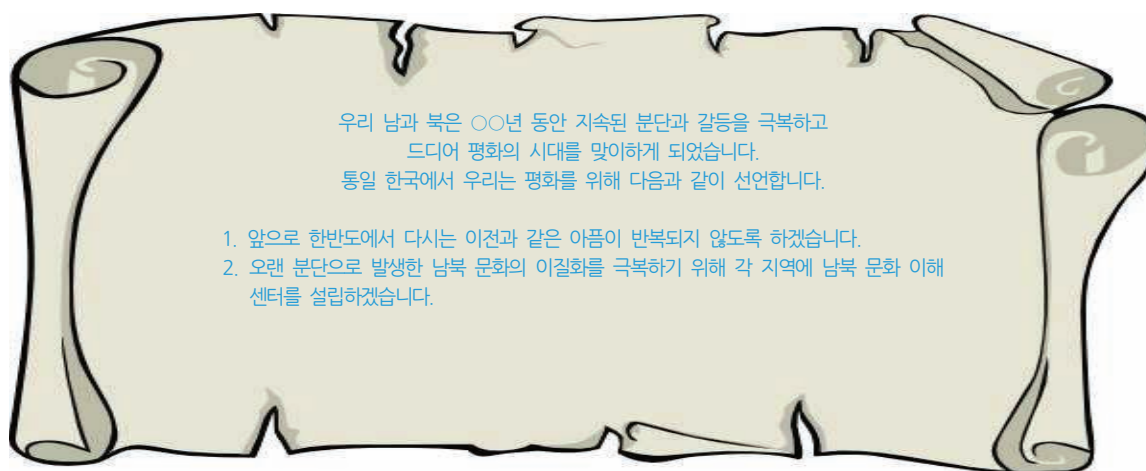
소속 _____ 학년 _____ 반

모듬명 _____

1 남북 분단으로 발생한 문제점을 바탕으로 국토 통일이 필요한 이유를 써 봅시다.

구분	남북 분단으로 발생한 문제점	국토 통일의 필요성
국제적	국가 신용 저하로 경제 발전에 걸림돌이 됨	- 동북아시아의 긴장감 해소로 세계 평화에 이바지 - 국가 경쟁력 강화로 국제 사회에서 위상을 높일 수 있음
국가적	군사비의 과도한 지출	- 남한의 기술과 북한의 지하자원 및 노동력 결합 가능 - 분단에 따른 비용 절감으로 경제적 도약 가능
사회적	- 남북 문화의 이질화 - 민족 동질성 약화 - 이산가족과 실종민 발생	- 이산가족과 새터민의 아픔 치유 - 북한의 기아와 인권 문제 해결

2 1에서 작성한 남북 분단에 따른 문제점과 국토 통일의 필요성을 참고하여 남북 평화 선언을 작성해 봅시다.



3 다른 모듬의 남북 평화 선언 내용 중 인상 깊은 내용을 한 가지씩 요약하여 써 봅시다.

1모듬	통일 선거 관리 위원회 설치하기	5모듬	
2모듬	남북 합작 걸 그룹 데뷔시키기	6모듬	
3모듬		7모듬	
4모듬		8모듬	

개별 활동지 ②

통일스타그램	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	



오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	분단의 문제점과 국토 통일의 필요성을 설명할 수 있는가?			
	통일 이후 우리 생활의 변화 모습을 예측할 수 있는가?			
활동 참여도	남북 평화 선언 작성에 적극적으로 참여했는가?			
	통일스타그램 게시물 작성하기에 적극적으로 참여했는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

23

세계의 다양한 지리적 문제

활동명 · 분리수거 활동을 통해 세계의 지리적 문제 이해하기

I 학습 목표

- 세계에서 발생하고 있는 주요 지리적 문제의 발생 과정과 특징을 분석할 수 있다.
- 세계 각지에서 발생하는 지리적 문제의 원인과 발생 지역을 관계 지을 수 있다.

II 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

III 수업 의도

‘분리수거 활동’으로 디딤영상에서 학습한 세계의 지리적 문제를 분류해 봄으로써 공통적 속성을 자연스럽게 도출해 낼 수 있다. 또한 이 과정에서 의견 차이가 발생할 수도 있는데 모둠원과 의사소통을 통해 의견을 조율하고 함께 해결하면서 협업 능력과 문제 해결력을 키울 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

1차시

디딤영상
내용 점검

디딤영상 내용 점검 및 학습 목표 제시하기

학생들이 보고 온 디딤영상의 내용을 확인한다.

활동 1
(모둠 활동)

‘분리수거 활동’을 통해 지구상의 다양한 지리적 문제 분석하기

- 세계의 주요 지리적 문제에 대해 낱말 카드를 제작하여 나누어 주고 같은 성격끼리 분리수거 틀 위에 분류하여 붙인다.
- 모둠끼리 서로 활동지를 바꿔 채점하고 점수를 계산한다.

2차시

활동 2
(모둠 활동)

‘지리 문제 카드 게임’을 통해 세계의 지리적 문제 설명하기

- 세계 각지의 다양한 지리적 문제의 발생 과정과 특징, 분포에 대한 내용을 모둠별로 문제 카드(8~10장)로 제작한다.
- 모둠당 8~10개 정도의 문제 카드를 만든 후 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 통해 다른 모둠원과 퀴즈 게임 활동을 한다.
- 문제를 맞출 때마다 문제를 출제한 상대팀으로부터 ‘지식의 증표’를 획득한다.

정리

학습 내용 정리하기

활동을 통해 알게 된 세계의 다양한 지리적 문제에 관해 정리한다.

선생님을 위한 꿀팁

2차시에 하는 지리 문제 카드 만들기에서는 1인당 2개씩 문제를 만들어 4인 1모둠일 경우 총 8개의 문제 카드가 완성되고, 5인 1모둠일 경우에는 10개의 문제 카드가 완성된다. 문제 카드를 잘 섞어서 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 할 때 자신이 속한 모둠에 남을 두 사람(둘 남기)과 문제를 맞추러 이동하는 두 사람(둘 가기)은 문제 카드를 각각 절반씩 나누어 갖는다. 그리고 다른 모둠원과 만나 각자 출제한 문제 카드를 통해 퀴즈 활동을 한다. 게임 전 미리 교사가 ‘지식의 증표’(엄지 척 모양 이모티콘 또는 다른 모양의 스티커 등 코인 역할을 할 수 있는 것이면 가능)를 아이들에게 정해진 개수를 똑같이 나누어 주고 퀴즈를 맞출 때마다 상대에게 ‘지식의 증표’를 받는 것이라고 룰에 대해 안내해 준다.

① 지구상의 다양한 지리적 문제

- 국가 및 지역 간 경제 격차 심화
- 종교 분쟁 및 민족 간 대립
- 영토와 영해(영역)를 둘러싼 분쟁
- 자원 확보를 위한 인접국 간의 이해관계
- 국경을 넘는 환경 문제

② 세계의 지리적 문제

(1) 국가 및 지역 간 경제 격차 심화



↳ 1인당 국내 총생산(GDP)이 차이로 고소득 국가와 저소득 국가로 나뉜다.

② 세계의 지리적 문제

(2) 종교 및 민족 간의 대립

- ① 북아일랜드 : 개신교 ↔ 가톨릭교
- ② 팔레스타인 지역 : 이슬람교 ↔ 유대교
- ③ 나이지리아 : 이슬람교 ↔ 크리스티교
- ④ 카슈미르 지역 : 힌두교 ↔ 이슬람교

② 세계의 지리적 문제

(3) 영토와 영해(영역)를 둘러싼 분쟁

- ① 카스피해 분쟁 : 카스피해에 매장된 자원 확보를 위한 영유권 분쟁
- ② 쿠릴 열도 분쟁(북방 4개 섬)
 - 러시아(실효 지배 중) ↔ 일본(영유권 주장)
- ③ 센카쿠 열도 분쟁(다오위다오 분쟁)
 - 일본(실효 지배 중) ↔ 중국(영유권 주장)
- ④ 난사군도 분쟁(스프레틀리 군도)
 - 중국과 베트남, 타이완, 필리핀, 말레이시아, 브루나이 6개국 간의 영토 분쟁

② 세계의 지리적 문제

(4) 자원 분쟁

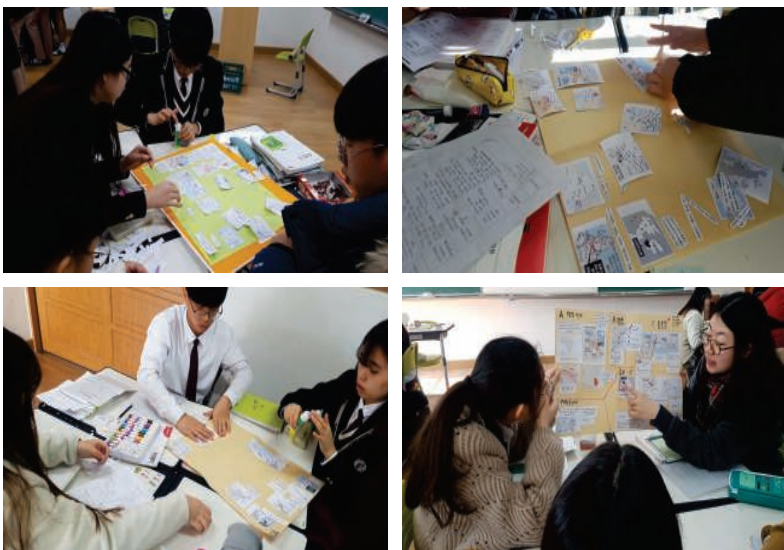
- ① 물 분쟁 : 메콩강 유역 댐 건설을 둘러싼 하천 유역 국가 간의 갈등
- ② 카스피해 분쟁 : 카스피해에 매장된 자원 확보를 둘러싼 주변 국가 간의 갈등
- ③ 시에라리온 내전 : 다이아몬드와 금을 둘러싼 이권 다툼

② 세계의 지리적 문제



(5) 국경을 넘는 환경 문제

- ① 한국의 미세 먼지 : 중국의 산업화로 인한 미세 먼지 발생이 편서풍을 타고 날아와 우리나라 대기에 영향을 줌
- ② 유럽의 산성비 : 유럽 공업 지역의 오염 물질로 인해 발생한 산성비가 산업화가 안 된 다른 지역에 영향을 미침

활동 1 '분리수거 활동'을 통해 지구상의 다양한 지리적 문제 분석하기

<p>활동 목표</p>	<p>세계 각지에서 발생하는 분쟁을 특성에 따라 분류해 보고 문제의 발생 원인과 과정의 특징을 설명할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 지리적 문제 낱말 카드 세트, 풀</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 디딤영상 내용을 바탕으로 활동에 대해 다시 한 번 안내한다.</p> <p>② 모둠을 나누고 모둠별로 '세계의 지리적 문제 분리수거' 활동에 필요한 준비물을 나누어 준다.</p> <p>- 분리수거 활동 틀(양식)을 A3 사이즈로 출력한 후 모둠별로 1장씩 배부한다.</p> <p>- 세계의 주요 지리적 문제에 대해 낱말 카드를 제작한 후 낱개로 으려서 봉투에 넣어 나누어 준다. 모둠 활동지 ① 활용(낱말카드 세트)</p> <p>③ 미리 시청한 디딤영상 내용을 바탕으로 하여 봉투에 있는 낱말 카드를 같은 성격끼리 묶어 카테고리화(범주화)하여 활동지의 분리수거 틀에 알맞게 위치시키고 풀칠하여 고정한다. 모둠 활동지 ② 활용(지리적 문제 분리수거 틀)</p> <p>④ 교과서를 보면서 내용을 확인하고 재분류할 수 있는 오픈북 시간을 준다. (오픈북 시간은 너무 길면 긴장감이 떨어지므로 3~5분 정도로 제한함.)</p> <p>⑤ 시간이 종료되면 서로 다른 모둠끼리 완성한 분리수거 활동지를 교환하여 정답을 채점한다.</p> <p>⑥ 게임 결과 정답 개수에 따라 모둠별로 순위별로 차등적으로 보상하는 방법이 가능하며, 채점한 절대적인 점수로 보상하는 것도 가능하다. 결과를 수행 평가 점수 및 기록에 활용할 수도 있다.</p>	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 디딤영상을 보고 수업에 참여해야 '분리수거 게임 활동'에서 좋은 결과를 얻을 수 있음을 미리 강조한다. 하지만 디딤영상을 보고 오지 않은 학생이 있을 경우 수업 활동에 참여하는 것이 어렵지 않도록 게임이 끝나기 전 3~5분 정도 오픈북 시간을 주는 것도 좋다. • 낱말 카드 세트는 미리 으려 준비하고, 활동지의 분리수거 틀도 A3 또는 B4로 출력해 미리 준비해 둔다.
<p>예시</p>	 <p style="text-align: center;">▲ 수업 활동 모습</p>	

활동 2 '지리 문제 카드 게임'을 통해 세계의 지리적 문제 설명하기

활동 목표	오늘날 세계 각지에서 발생하고 있는 지리적 문제의 원인과 발생 지역을 연관지어 설명할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ③, A4 색지(일반 A4 용지도 상관 없음), 가위
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 미리 준비한 문제 카드를 1인당 2개씩 나누어 준다(문제 카드를 미리 오려 놓기 어렵다면 문제 카드 양식지를 모둠별로 나누어 주고 직접 학생에게 종이를 자르도록 안내할 수도 있음). 모둠 활동지 ③ 활용 ② 모둠원끼리 상의하여 서로 다른 주제(지리적 문제)를 나누어 자신이 맡은 영역에서 2개씩 문제 카드를 작성한다. 세계 각지에서 발생하고 있는 다양한 지리적 문제의 발생 과정과 특징, 발생 현황에 관한 내용으로 문제 카드를 만든다(약 10분 소요). ③ 1인당 문제 카드를 2개씩 완성하면 같은 모둠원끼리 문제 카드를 함께 공유하고 검토한다(문제 오류를 함께 검토하여 수정 및 보완, 약 5분 소요). ④ 한 모둠원이 4명이라고 가정하였을 때, 2명은 자리에 남고, 2명은 시계 방향으로 옆 모둠으로 이동한다. 이때 남는 사람, 이동하는 사람 모두 자신이 만든 문제 카드 2장을 소지한다. ⑤ 자리에 남은 2명이 다른 모둠에서 이동해 온 2명에게 문제 카드를 제시하고 퀴즈를 풀게 한다. 주어진 시간이 지나면 역할을 반대로 바꿔서 이동해 온 2명이 자리에 남아 있는 2명에게 문제 카드를 제시한다.(약 15~20분 소요). ⑥ 문제를 맞출 때마다 문제를 출제한 상대팀으로부터 '지식의 증표'를 획득한다. 게임이 종료되고 가장 많은 지식의 증표를 모은 모둠이 승리한다.
	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> 예시 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 수업 활동 모습</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>▲ 서로 번갈아가며 준비해 온 문제 카드를 본다. 남은 2명이 먼저 문제를 제시하고, 이동해 온 2명이 문제를 푼다.</p> </div> </div>

활동 Tip

- 주어진 시간 안에 문제를 만들고 검토해서 문제 카드를 완성하는 것이 중요하다. 시간을 계속 주면 게임을 시작하지 못하고 문제만 만들다가 수업 시간이 끝날 수도 있다. 따라서 학급 전체가 다 볼 수 있도록 디지털 타이머를 화면에 띄워 놓고 계속해서 시간을 주지시킨다. 주어진 시간이 지나도록 문제 카드를 만들지 못하면 출제한 것으로만 진행한다.
- 문제를 출제하지 못해서 다른 모둠보다 문제 수가 부족할 경우 부족한 문항 수만큼 점수를 빼서 반영한다.

세계의 다양한 지리적 문제

소속

_____학년 _____반

모듬명

◆ 아래는 예시 자료입니다. 지리적 문제(지역 분쟁)의 특징과 관련 나라, 원인, 발생 과정 등을 설명하는 단어들은 수업 상황과 학생들 수준에 맞춰서 수정, 추가 보완하여 사용하시면 됩니다.

자연재해	영토 분쟁
이스라엘과 팔레스타인 사람들 간의 종교 갈등	민족 대립
유럽 공업 지역에서 발생한 대기 오염 물질은 산업화가 되지 않은 다른 지역에 산성비로 내려 피해를 준다.	1인당 GDP가 1000달러 미만의 저소득 국가는 대부분 사하라사막 이남 아프리카 등지에 집중해 있다.
세계의 많은 사람이 여전히 기아와 영양실조로 고통 받고 있다. 식량 분배가 공정하지 못하기 때문이다.	물 분쟁, 자원 분쟁
프랑스어 권역과 네덜란드어 권역 간의 갈등	메콩강 댐 건설을 둘러싼 동남아시아 국가들과 중국의 갈등이 심해지고 있다.
카스피해의 자원을 둘러싼 주변 국가들 간의 갈등	2010년 아이티 대지진으로 수많은 이재민 발생
크리스트교와 이슬람교 간의 갈등	쿠릴 열도 분쟁, 센카쿠 열도 분쟁
해양 자원을 둘러싼 주변 국가들의 영유권 분쟁	힌두교와 이슬람교 간의 종교 갈등
북아일랜드의 독립 운동	카슈미르 분쟁 - 인도와 파키스탄
나이지리아 분쟁	중국 - 티베트 간의 분쟁
러시아와 카자흐스탄은 카스피해를 바다로 주장하고 있다.	캐나다 퀘벡 주의 분리 독립 운동

세계의 다양한 지리적 문제	소속	_____학년 _____반
	모듬명	



세계의 다양한 지리적 문제

소속

_____학년 _____반

모듬명

✓ 활동 방법

1. 문제 카드를 1인당 2개씩 배부한다.
2. 모듬에서 상의 후 서로 다른 지리적 문제를 선택하여 1인당 2개씩 문제 카드로 제작한다.
3. O.X문제, 단답형, 선다형, 빈 칸 넣기 등 다양한 문제의 유형에 대해 안내한다.
4. 앞면에는 문제를 쓰고, 뒷면에는 답을 쓴다.

앞면

예시답

Q. 유대인과 팔레스타인 사이에 분쟁이 발생한 지역에 관련된 나라 이름 및 지역을 말하세요. (앞면)
A. 이스라엘, 팔레스타인 자치구 (뒷면)

뒷면

Q. 나이지리아 분쟁의 원인은 이슬람교와 ()간의 갈등 때문이다. 빈 칸에 들어갈 종교는?
A. 크리스티교

Q. 수단은 왜 남수단이 분리 독립하였는지 과정과 배경을 말하세요.
A. 북수단은 아랍인, 이슬람교 신자의 비율이 높지만, 남수단은 흑인, 크리스티교 신자의 비율이 높고 석유 자원이 풍부하여 경제적으로 자립하기 쉬운 조건이었다.

Q. 캐나다의 퀘벡주가 분리 독립을 하려고 하는 이유를 말하세요.
A. 퀘벡주는 프랑스 이민자의 비율이 높아 프랑스어 사용자가 더 많고, 생활 전반에 있어 프랑스 문화가 우세하기 때문이다.

Q. 기아의 자연적 요인을 두 가지 이상 말하세요.
A. 가뭄과 홍수, 병충해 등

Q. 기아 문제의 인위적인 요인을 두 가지 이상을 말하고, 이러한 기아 문제가 심각하게 나타나고 있는 나라를 한 곳만 말하세요.
A. 급격한 인구 증가, 식량 분배의 국제적 불균형, 잦은 분쟁으로 발생하는 식량 공급의 어려움. / 소말리아

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	지도를 통해 지구상에서 발생하고 있는 다양한 지리적 문제를 설명할 수 있는가?			
	다양한 지리적 문제를 원인에 따라 분류할 수 있는가?			
활동 참여도	모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

지식의 증표

- 게임 시작 전 개인별로 4개 정도를 나누어 주어도 좋고, 모둠별로 총 20개(갯수는 상황에 맞게 알아서 조정 가능) 정도를 나누어 주고 모둠 안에서 이동하는 팀과 남는 팀이 알맞게 나눠가지는 것도 방법이다.
- 문제를 맞출 때마다 문제를 출제한 상대팀으로부터 '지식의 증표'를 획득할 수 있다. 반대로 문제를 틀릴 경우 문제를 출제한 팀에게 '지식의 증표'를 주어야 할 수도 있다.
- 게임이 끝난 후 지식의 증표를 가장 많이 획득한 모둠이 우승한다.
(*킬러로 복사 후 코팅하여 오려서 쓰면 반영구적으로 사용할 수 있다.)



단어 카드로 지리적 문제 발생 지역 확인하기

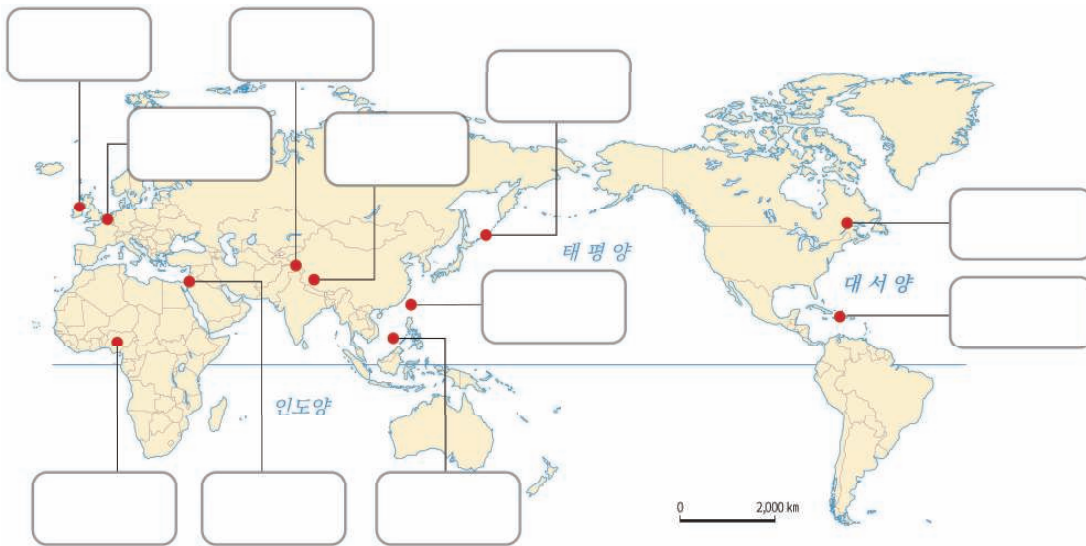
■ 활동 소개

모둠 활동지 ①에서 예시 자료로 제시한 지리적 문제(지역 분쟁)의 발생 원인과 과정, 관련된 나라 등을 설명하는 단어들을 모둠당 1세트로 나누어 주고 시간 안에 지도 위에 알맞게 배치시켜 지리적 문제 발생 지역의 위치를 확인한다.

■ 활동 방법

- 1) 지도의 빈칸에 알맞은 분쟁 이름과 분쟁 성격, 분쟁의 특징, 분쟁 당사 국가에 대한 정보를 단어 카드로 만들어서 가위로 자른다.
- 2) 단어 카드를 잘 섞어서 1모둠당 1세트로 나누어 주고 주어진 시간(약 10~15분) 동안 해당 위치에 배치시키도록 안내한다. 책이나 참고서 등 다른 교재 의존 없이 모둠원끼리 협력하여 지도위에 바르게 위치시키 것이 원칙, 하지만 주어진 시간 종료되기 마지막 3분 정도는 다른 교재를 볼 수 있는 오픈북 시간을 주면 학생들이 집중력을 발휘하여 협업을 통해 문제를 해결하는 모습을 보인다.

1) 세계의 지리적 문제 발생 지역들



2) 지역 분쟁 키워드 예시

소말리아 내전	센카쿠 열도 분쟁	팔레스타인 지역 분쟁	벨기에에는 세 개의 언어를 사용 중
북아일랜드 분쟁	캐나다 퀘벡은 현재 분리 독립을 주장함	일본과 중국이 현재 영토 분쟁 중	이슬람교와 힌두교를 믿는 나라 간의 영토 분쟁



• 문제 카드 종이를 미리 나누어 주고 학생들이 직접 자르도록 해도 좋고, 교사가 수업 전에 미리 잘라 배부해도 된다.

24

지역 간 불평등 완화를 위한 노력

활동명 · 카드 게임/카드 뉴스 활동을 통해 공정한 세상 만들기

■ 학습 목표

- 세계의 지역 간 불평등 문제를 해결하기 위한 국제적인 노력을 설명할 수 있다.
- 지역 간 불평등 문제를 해결하기 위해 더불어 살아가는 태도를 지닐 수 있다.

■ 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

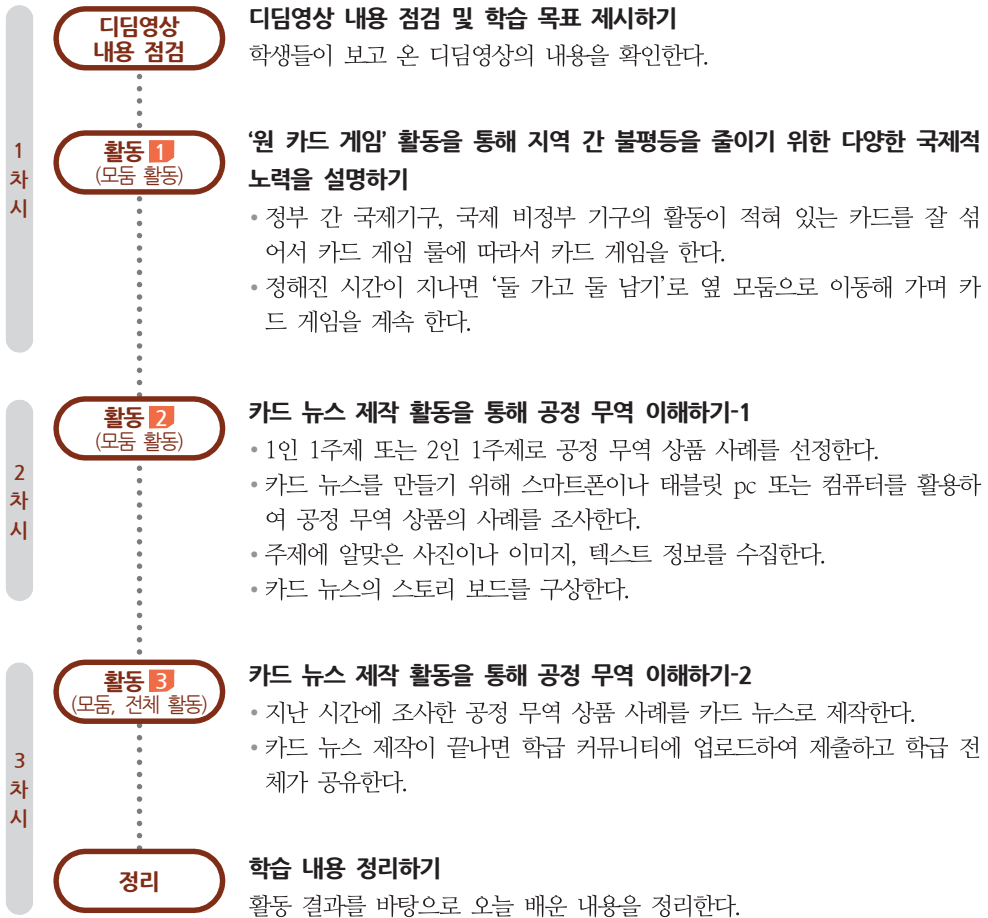
■ 수업 의도

세계의 지역 간 불평등 문제를 줄이기 위한 여러 국제기구의 다양 노력을 ‘원 카드 게임’을 통해 지루하지 않고 흥미롭게 이해할 수 있으며, 국제기구의 활동에 대해 관심을 불러일으킬 수 있다.

카드 뉴스 제작 활동을 통해서 일상생활 속에서 공정 무역 제품을 소비하는 습관으로 생산 지역의 빈곤 완화에 도움을 줄 수 있음을 깨닫게 할 수 있다. 여기에서 더 나아가 행동의 변화로 이어진다면 지속 가능한 발전을 실천하는 삶의 태도를 기를 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기



선생님을 위한 꿀팁

2~3차시 활동은 인터넷 자료 조사가 이루어져야 하기 때문에 인터넷을 활용할 수 있는 환경이 필요하다. 교실에서 불가능하다면 컴퓨터가 여러 대 비치되어 있는 정보 검색실을 사용할 수 있으면 활동을 수월하게 진행할 수 있다.

1 지역 간 불평등 완화를 위한 국제 사회의 노력

- (1) 정부 간 국제기구
- ① 국제 연합(UN)
 - ② 국제 연합 아동 기금(UNICEF)
 - ③ 국제 연합 난민 기구(UNHCR)
 - ④ 세계 보건 기구(WHO)
 - ⑤ 국제 부흥 개발 은행(IBRD)
 - ⑥ 경제 협력 개발 기구(OECD)

1 지역 간 불평등 완화를 위한 국제 사회의 노력

- (2) 국제 비정부 기구(NGO)
- ① 그린피스 : 환경 보호 운동 전개
 - ② 국경없는 의사회 : 분쟁 지역에 의료 지원
 - ③ 세이브 더 칠드런 : 세계 아동 구호 사업

1 지역 간 불평등 완화를 위한 국제 사회의 노력

- (3) 개발 원조
- ① 의미 : 저개발 국가의 빈곤 문제 해결을 위해 국제 사회가 재정 및 기술, 물자 등을 지원하는 것
 - ② 유형 : 공적 개발 원조(정부나 국제기구의 공식적 지원)와 민간 개발 원조
 - ③ 과거 우리나라는 개발 원조 위원회의 원조를 받았으나, 경제 성장 이후 지원 사업에 동참하고 있음

2 지역 간 불평등 완화를 위한 노력

- (1) 공정 무역 제품의 소비
- ① 공정 무역의 의미 : 선진국과 저개발 국가의 불공정한 무역 구조를 개선하여 생산자에게 정당한 가격을 지급하는 무역 방식
 - ② 주요 제품 : 커피, 카카오, 차, 바나나, 목화, 수공예품 등

2 지역 간 불평등 완화를 위한 노력

③ 공정 무역 제품의 성과와 한계

성과	생산 지역의 빈곤 완화, 저개발 국가 생산자의 경제적 자립에 도움을 줌
한계	다국적 기업의 상품에 밀려 시장 확보가 어려움




▲ 일반 커피와 공정 무역 커피의 수익 분배 구조

2 지역 간 불평등 완화를 위한 노력

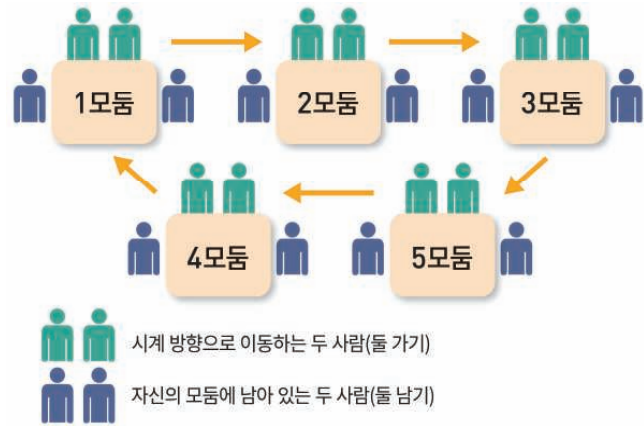
- (2) 세계 시민으로서의 자세와 역할
- ① 다양한 지리적 문제에 관심을 두고 협력하는 자세
 - ② 빈곤과 기아 문제 해결을 위한 봉사 활동과 기부 등에 동참
 - ③ 생태 환경을 보호하려는 의식과 일상생활에서의 노력
 - ④ 문화의 다양성을 인정하고 존중하려는 태도

활동 1 '원 카드 게임' 활동을 통해 지역 간 불평등을 줄이기 위한 국제적 노력을 설명하기

<p>활동 목표</p>	<p>세계의 지역 간 불평등 문제를 줄이기 위한 다양한 국제적인 노력들을 설명할 수 있다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 도움 자료 : 지식의 증표(가상 화폐)</p>	
<p>수업 활동</p>	<p>① 디딤영상 내용을 바탕으로 수업 목표와 원 카드 게임의 룰을 안내한다.</p> <p>② 모둠별로 원 카드를 나누어 준다.</p> <p>③ 국제기구 카드(50장) 모둠 활동지 ① 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지 ①의 카드 50장을 오리고 잘 섞어서 그림이 있는 앞면이 바닥으로 향하도록 그림이나 글씨가 보이지 않게 손이 잘 닿는 곳에 카드를 뒤집어 놓는다. - 순서대로 한 명씩 카드를 한 장씩 뒤집어 본다. 이때 카드에 쓰여 있는 국제기구, 비정부 기구 이름과 자신이 가진 카드(불평등 문제를 해결하기 위해 노력한 사항과 그 기구의 특징이 나온 카드)와 연결 짓는다. 연결이 되면 손에 들고 있던 카드 1장만 내려 놓는다. - 다음 순서 사람이 섞는 카드 한 장을 뒤집어 똑같이 진행한다. 단, 내려놓을 카드가 없으면 '패스'를 하고 순서와 상관없는 다른 사람이 카드를 내려놓을 수 있는 기회를 갖는다. <p>④ 특징 카드(40장) 모둠 활동지 ② 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지 ②의 카드 40장을 오리고 잘 섞어서 동일하게 나누어 갖는다(최대한 남는 카드가 없도록 카드를 나누기). - 자신의 순서가 되면 활동지 ①에 있는 국제기구의 이름이 적힌 카드(총 50장)를 한 장 펼쳐본다. - 카드 앞장에 적혀 있는 국제기구와 내가 손에 들고 있는 카드(국제기구의 특징과 노력이 적혀 있는 카드) 중에서 관련 있는 카드를 찾아서 정해진 시간 안에 1장만 내려놓는다. - 알맞게 내려놓거나 시간이 지나면 다음 순서 사람이 국제기구의 이름이 적힌 카드(총 50장)를 다시 한 장 펼쳐본다. 	<p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 원 카드 게임의 카드 내용은 교사가 바꿀 수 있으며, 조커 카드, 함정 카드 등 재미 요소의 카드도 넣으면 학생들이 더욱 흥미를 가지고 활동할 수 있다. • 카드를 내구성 있게 만들어 오래 사용하기 위해서는 컬러로 출력 후 코팅하면 유용하게 사용할 수 있다. • 학급마다 모둠 수에 맞추어 카드 세트를 준비한다. • 원 카드 게임 룰은 학생과 함께 만들거나, 교사가 미리 룰에 대해서 생각하고 게임 시작하기 전에 안내하면 좋다.
<p>예시</p>  <p>▲ 수업 활동 모습</p>		

수업 활동

- ⑤ 게임이 한 번 끝나면(교사가 적절한 시간을 정하기 나름이지만 대략 3분 정도를 권장함) 모둠에서 ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 통해 2명씩 시계 방향으로 옆 모둠으로 이동하여 원 카드 게임을 하는 학생들의 구성에 계속 변화를 준다.



- ⑥ 이동한 모둠에서 역시 3분 정도의 시간을 주고 게임이 끝나면 또 다시 시계 방향으로 두 학생은 이동한다.
⑦ ‘둘 가고 둘 남기’ 활동을 통해 전체 모둠을 한 바퀴 돌고 나면 자신의 본래 모둠으로 돌아온다.
⑧ 게임을 통해 모둠원 각자가 얻은 지식의 증표를 합산하여 가장 많이 모은 모둠이 승리 팀이 된다.

활동 Tip

- 옆 모둠으로 2명씩 이동할 때 혼선 없이 잘 이동할 수 있도록 이동하기 전에 꼭 안내한다.
- 게임을 할 때 지식의 증표라는 이름으로 코인 역할을 하는 가상 화폐를 만들어서 게임을 하면 우승을 많이 한 사람이 지식의 증표를 가장 많이 모으게 된다.



활동 2 카드 뉴스 제작 활동을 통해 공정 무역 이해하기-1

활동 목표	공정 무역 카드 뉴스 제작을 통해 공정한 세상을 만들기 위한 태도를 기를 수 있다.	
준비물	스마트폰 또는 태블릿 PC, 인터넷을 활용할 수 있는 교실 환경, 모둠 활동지 ③	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 지난 차시의 내용을 확인하면서 정부 간 국제기구 및 국제 비정부 기구들의 불평등 문제 해결을 위한 노력에 관해 복습한다. ② 공정 무역의 의미와 공정 무역 제품임을 인증한 사례 한 가지를 PPT나 동영상 등을 통해 소개한다. ③ 카드 뉴스를 만드는 방법에 대해 안내한다. 스마트폰을 활용할 경우에는 앱 스토어에서 '카드 뉴스 제작'이라고 검색하여 관련 어플리케이션을 다운받아 사용해도 된다. ④ 모둠별로 또는 2인 1팀으로 공정 무역 제품 한 가지를 선정하고 카드 뉴스로 제작할 아이디어를 모은다. ⑤ 선정한 공정 무역 제품에 대해 조사하여 카드 뉴스 스토리 보드를 구상한다. <ul style="list-style-type: none"> 예 공정 무역 커피 모둠 활동지 ③ 활용 ⑥ 다음 시간 활동인 '카드 뉴스를 제작'에 대해 안내하고 수업을 정리한다. 	<p>활동 Tip</p> <p>①, ②, ③에 대한 내용은 미리 디딤영상으로 설명한다. 디딤영상을 미리 준비하지 못하였다면 활동 전에 10분 정도 간단하게 PPT나 유인물을 준비하여 설명한다.</p>

활동 3 카드 뉴스 제작 활동을 통해 공정 무역 이해하기-2

활동 목표	공정 무역 카드 뉴스 제작을 통해 공정한 세상을 만들기 위한 태도를 기를 수 있다.	
준비물	스마트폰 또는 태블릿 PC, 인터넷을 활용할 수 있는 교실 환경, 모둠 활동지 ③	
수업 활동	<ol style="list-style-type: none"> ① 지난 시간에 이어서 공정 무역 제품을 소개하는 카드 뉴스 만들기 활동을 안내한다. ② 지난 시간에 정보 검색 및 자료 조사로 활동지 구상이 끝난 모듬은 스마트폰이나 PC 인터넷을 이용하여 카드 뉴스 제작 활동을 시작한다. <ul style="list-style-type: none"> 모듬 활동지 ③ 활용 ③ 학생들은 완성한 카드 뉴스를 사회 커뮤니티 사이트(학교 홈페이지 사회 자료실 또는 밴드, 카페 이용)에 업로드한다. ④ 업로드한 카드 뉴스를 인터넷에서 '열기'하여 학급 전체가 함께 공유하는 시간을 갖는다. 시간적 여유가 있다면 모듬끼리 서로의 카드 뉴스를 보고 생각을 나누고 발표한다. 시간적 여유가 없다면 다른 모듬 또는 다른 친구의 카드 뉴스를 보고 '공정 무역에 대한 나의 생각 댓글달기' 활동을 과제로 제시할 수도 있다. 	<p>활동 Tip</p> <p>카드 뉴스 제작 수업 시 학생들의 데이터 사용 제한으로 개인 스마트폰으로 수업을 진행하기 어려운 상황이라면 PC가 여러 대 설치되어 있는 장소(도서실 또는 정보 검색실)를 미리 확보해 놓고 수업을 하는 것이 좋다.</p>

모듬 활동지 ① 국제기구 카드(50장)

지역 간 불평등 해결을 위한 국제기구의 활동				소속	_____학년 _____반
				모듬명	
국제 연합 아동 기금 (UNICEF) 	국제 연합 아동 기금 (UNICEF) 	국제 연합 아동 기금 (UNICEF) 	국제 연합 아동 기금 (UNICEF) 	내가 가진 카드 한 장을 주고 싶은 사람에게 주세요.	
국제 연합 난민 기구 (UNHCR) 	국제 연합 난민 기구 (UNHCR) 	국제 연합 난민 기구 (UNHCR) 	국제 연합 난민 기구 (UNHCR) 	내가 가진 카드 한 장을 주고 싶은 사람에게 주세요.	
세계 보건 기구(WHO) 	세계 보건 기구(WHO) 	세계 보건 기구(WHO) 	세계 보건 기구(WHO) 	내가 가진 카드 한 장을 주고 싶은 사람에게 주세요.	
국제 부흥 개발 은행 (IBRD) 	국제 부흥 개발 은행 (IBRD) 	국제 부흥 개발 은행 (IBRD) 	국제 부흥 개발 은행 (IBRD) 	이번 기회에는 쉬어 가세요. 다음 사람 순서로 넘어 가세요.	
국제 연합(UN) 	국제 연합(UN) 	국제 연합(UN) 	국제 연합(UN) 	이번 기회에는 쉬어 가세요. 다음 사람 순서로 넘어 가세요.	

<p>경제 협력 개발 기구 (OECD)</p> 	<p>경제 협력 개발 기구 (OECD)</p> 	<p>경제 협력 개발 기구 (OECD)</p> 	<p>경제 협력 개발 기구 (OECD)</p> 	<p>내가 가진 카드 중 아무 카드나 내려 놓고 싶은 것 한 장을 내려 놓으세요.</p>
<p>월드비전</p> 	<p>월드비전</p> 	<p>월드비전</p> 	<p>월드비전</p> 	<p>내가 가진 카드 중 아무 카드나 내려 놓고 싶은 것 한 장을 내려 놓으세요.</p>
<p>그린피스</p> 	<p>그린피스</p> 	<p>그린피스</p> 	<p>그린피스</p> 	<p>내가 가진 카드 중 아무 카드나 내려 놓고 싶은 것 한 장을 내려 놓으세요.</p>
<p>국경 없는 의사회</p> 	<p>국경 없는 의사회</p> 	<p>국경 없는 의사회</p> 	<p>국경 없는 의사회</p> 	<p>왼쪽 친구에게 카드 한 장을 받아오세요.</p>
<p>세이브 더 칠드런</p> 	<p>세이브 더 칠드런</p> 	<p>세이브 더 칠드런</p> 	<p>세이브 더 칠드런</p> 	<p>현재 가장 카드를 많이 들고 있는 친구에게 카드 한 장을 받아오세요.</p>

지역 간 불평등 해결을 위한 국제적 협력	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

<p>유엔 상설 기구로 지정 유엔아동 긴급 구호 기구에서 유엔 아동 기금으로 명칭 변경하였습니다.</p>	<p>1965년 노벨 평화상을 수상하기도 했습니다.</p>	<p>어린이 긴급 구호, 영양, 예방 접종, 식수 문제 및 환경 개선, 기초 교육 등과 관련된 일을 하고 있습니다.</p>	<p>144개 가난한 국가의 굶주리는 어린이를 위해 활동합니다.</p>
<p>난민을 보호하고, 난민 문제를 해결하기 위해 국제적인 조치를 주도하고 조정할 권한을 위임 받은 유엔 기구입니다. 1954년과 1981년 두 차례 노벨 평화상을 수상하였습니다.</p>	<p>난민이나 내부실향민 여부를 떠나 고향에서 강제로 떠나게 된 사람들이 처음으로 필요로 하는 것은 머물러 설 곳입니다. 보호 시설을 제공하는 것이 우선 과제입니다.</p>	<p>난민의 권리와 복지를 보호하는 것이지만, 궁극적인 목표는 난민들이 존엄성을 지니고 평화롭게 삶을 재건할 수 있도록 영구적인 해결책을 찾도록 돕는 것입니다.</p>	<p>고향을 떠나 다른 나라나 자국의 다른 곳에서 보호를 구하게 된 사람들은 언제나 도움이 필요합니다. 대부분의 난민과 국내 실향민은 거의 아무것도 없이 고향을 떠납니다.</p>
<p>인명을 구하고 전염병을 퇴치하기 위해 전염병 창궐 지역에 대한 감시를 강화하고 전염병 발생을 예방하기 위해 노력하고 있습니다.</p>	<p>세계 인류가 가능한 한 최고의 건강 수준에 도달하는 것이 목표입니다.</p>	<p>보건 분야에 대한 정보 제공, 협의 및 원조를 합니다. 유행성, 풍토성 등의 질병을 근절하도록 노력합니다.</p>	<p>영양, 주거, 위생, 직장 등의 환경에 대한 위생 상태 개선을 장려합니다.</p>
<p>본래 제2차 세계 대전 이후 황폐화된 국가들의 재건 비용을 조달해 주기 위해 만들어진 국제 기구입니다.</p>	<p>장기 개발 자금의 공여를 통하여 전후 경제의 부흥을 도모하고, 개발 도상국의 경제 개발을 지원한다는 두 개의 목적으로 출발하였습니다.</p>	<p>개발 도상국의 경제 발전을 지원합니다.</p>	<p>개발 도상국의 경제 발전을 위해 설립되었으나 현재는 그 역할이 확대되어 빈곤 상태의 국가들을 구제하기 위한 역할도 수행합니다.</p>
<p>설립 목적은 국제법, 국제적 안보 공조, 경제 개발 협력 증진, 인권 개선으로 세계 평화를 유지하는 데 있습니다.</p>	<p>본부는 미국 뉴욕에 있으며, 매년 총회를 열어 주요 안건을 상정 및 논의합니다. 네덜란드 헤이그에 국제 사법 재판소를 두고 있습니다.</p>	<p>현재 주권국으로 인정되는 거의 대부분의 국가가 이 기구의 회원국입니다.</p>	<p>운영 자금은 회원국들의 자발적 기부금으로 조달합니다. 이 기부금은 국제 평화와 안전 유지, 인권 증진, 사회 경제적 개발 육성, 환경 보호, 기금을 비롯한 자연 재해 및 무력 충돌 시 인도주의적 원조 제공 등에 주로 씁니다.</p>

<p>대부분 정치적으로 대의제, 경제적으로 자유 시장 원칙을 받아들인 선진국들이 회원으로 참여합니다.</p>	<p>활동 목적은 경제 성장, 개발 도상국 원조, 무역의 확대 등이고, 주로 경제 정책의 조정, 무역 문제의 검토, 산업 정책의 검토, 환경 문제, 개발 도상국의 원조 문제 등과 관련된 일을 합니다.</p>	<p>회원국이 되려면 몇 가지 조건이 필요합니다. 가장 기본은 자유 민주주의 국가여야 한다는 것입니다. 둘째 시장 경제 체제를 유지하고 있어야 하고, 셋째 인권을 존중하는 나라여야 합니다. 이런 가입 자격 때문에 중국은 아직도 이 기구에 가입하지 못하고 있습니다.</p>	<p>회원국의 경제 성장과 안정, 개발 도상국의 경제 성장과 세계 경제 발전 등에 기여가 목적입니다.</p>
<p>전 세계 가장 취약한 아동, 가정, 지역 사회가 빈곤과 불평등에서 벗어나도록 하는 것을 목표로 합니다.</p>	<p>이 기구의 핵심 목표는 모든 어린이가 풍성한 삶을 누리는 것입니다.</p>	<p>전 세계에서 발생하는 대규모 재난 현장에서 UN과 그 산하 기구들과 공동 파트너로 구호 활동을 전개하면서, 국제 구호 개발 활동도 하고 있습니다.</p>	<p>지역 주민과 어린이의 삶을 개선하기 위해 지역 사회와 주민들과 함께 개발 사업을 추진하고 주민들이 가난을 극복하고 어린이들을 잘 키울 수 있는 지식과 자산을 갖게 하도록 돕습니다.</p>
<p>1970년에 결성된 반핵(反核) 단체로 '해일을 일으키지 말라 위원회'(Don't Make a Wave Committe)를 모태로 하여 1971년 캐나다 밴쿠버 항구에 12명의 환경 보호 운동가들이 모여 결성한 국제적인 환경 보호 단체입니다.</p>	<p>초기에는 핵 실험 반대 운동 위주였으나 현재에는 유전자 조작 콩과 옥수수, 고래 사멸 반대 등등의 다양한 운동을 하고 있으며 세계적 환경 단체 중의 하나입니다.</p>	<p>이 기구가 세계적으로 알려지게 된 것은 1972년부터 남태평양에서 벌인 프랑스의 핵 실험 반대 운동을 통해서였습니다.</p>	<p>생물 다양성과 환경에 대한 지구적 위협에 대한 대처에 있습니다. 주요 활동 분야는 기후 변화 방지, 원시림 보호, 해양 보호, 유전자 조작 반대, 핵 위험 저지, 독성 물질의 제거 등입니다.</p>
<p>세계 여러 지역에서 발생하고 있는 전염병에 대한 의료 지원 사업을 합니다.</p>	<p>누구나 인도주의적 구호를 받을 권리가 있으므로 중립성과 공정성을 준수하고 보편적인 의료 윤리를 따릅니다.</p>	<p>‘환자가 있는 곳으로 간다.’ 라는 슬로건을 걸고 만들어졌습니다. 당시로서는 정말 혁신적인 개념이었습니다.</p>	<p>1968년 5월, 파리 혁명 이후 우수한 젊은 의사들이 전쟁과 재난 지역의 피해자들을 직접 찾아가 돕기로 했습니다.</p>
<p>아동의 생존, 보호, 발달 및 참여의 권리를 실현하기 위해 인종, 종교, 정치적 이념을 초월해 전 세계 약 120개 국가에서 활동하는 NGO입니다.</p>	<p>전 세계의 빈곤 아동을 돕는 국제 비정부 기구(NGO)입니다.</p>	<p>모든 아동이 생존, 보호, 발달 및 참여의 권리를 온전히 누리는 세상을 꿈꾸는 비정부 기구입니다.</p>	<p>이 기구의 대표적인 사업으로는 ‘신생아 살리기 모자뜨기 캠페인’이 유명합니다.</p>

모둠 활동지 ③ 카드 뉴스 만들기

공정 무역 상품의 소개	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

✓ 활동 방법

1. 주제와 적절한 이미지를 찾아주세요.
2. 카드의 맨 앞장에는 모듬명을 넣어 주세요.
3. 텍스트가 너무 많으면 전달력이 떨어지므로 시각적 자료에 맞춰 텍스트는 적절하게 조절해 주세요.
4. 대략적인 스토리 보드를 구상 한 후 스마트폰의 앱이나 컴퓨터를 이용해서 카드 뉴스 제작을 해 주세요.
5. 위 내용을 바탕으로 카드 뉴스는 6장 ~ 10장 이내로 만들어 주세요.

1 소개하려는 공정 무역 상품을 써 봅시다.

예시 아름다운 가게에서 판매하는 아름다운 커피 '히말라야의 선물'

2 해당 공정 무역 상품을 이용함으로써 얻을 수 있는 긍정적 효과를 써 봅시다.

예시 첫째, 공정 무역은 '상생'의 의미를 지닌다. 제대로 된 가격을 지불함으로써 물품을 수출하는 나라는 산업을 발전시키고, 수입하는 나라는 좋은 품질의 물건을 얻게 된다. 둘째, 노동 착취를 막는다. 커피의 경우가 가장 대표적인 사례이다. 커피는 아프리카의 가난한 아이들이 일을 하며 제대로 된 대가를 얻지 못하는 경우가 많다. 지나치게 낮은 커피의 단가 때문이다. 이렇게 낮게 책정된 단가를 올려 '공정 무역'을 진행한다면, 노동 착취를 당하고 있는 노동자들에게 정당한 대가를 지불할 수 있다.

3 이러한 공정 무역 제품의 소비는 어떠한 의미를 지니고 있는지 써 봅시다.

예시 공정 무역 커피는 다국적 기업이나 중간 상인을 거치지 않고 제3세계 커피 농가에 합리적인 가격을 직접 지불하여 사들이는 커피를 말한다. 대부분의 커피는 일부의 대규모 농장을 제외하고는 빈국의 가난한 소작농에서 재배하기 마련이다. 제3세계 생산자들에게 공정한 분배가 조금 더 돌아가는데 의미가 있다.

4 공정 무역 제품을 소개하는 카드 뉴스를 만들어 봅시다. (간단한 스토리 보드)

지식의 증표로 활용할 가상 화폐



활동 Tip

지식의 증표 도안을 오려서 각 모둠별로 똑같은 지식의 증표 개수로 나누어 준다. 원 카드 게임 시 이긴 사람이 진 사람에게 지식의 증표를 1개씩 받으면서 지식의 증표는 가상 화폐로 교환 가치가 있다. 게임이 끝난 후 지식의 증표를 가장 많이 획득한 모둠에게는 보상을 해 줄 수 있다. (예) 4명에서 원 카드 게임을 할 경우, 1등은 4등에게 지식의 증표를 2개 받고, 3등에게는 지식의 증표를 1개씩 받고, 2등은 개수가 변동 없다.)

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

① 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용

- 가장 중요한 것

- 예를 들면

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	세계 지역 간 불평등 해결을 위한 국제적 협력이 어떻게 나타나고 있는가?			
	지역 간 불평등 문제를 해결하기 위해서는 우리는 어떤 노력을 할 수 있을까?			
활동 참여도	세계의 불평등을 해결하기 위한 윈 카드 게임 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	공정 무역 카드 뉴스 제작하기 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

③ 모둠 평가하기

우리 모듬 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모듬원 이름	좋았던 점	바라는 점

25

저개발 지역의 빈곤 문제

활동명 · 아이디어 후원 활동을 통해 저개발 지역의 빈곤 퇴치하기

I 학습 목표

다양한 지표를 통해 지역별 발전 수준의 차이를 비교하고, 저개발 지역의 빈곤 문제를 해결하기 위한 실천 방안을 제시할 수 있다.

II 핵심 역량

- 창의적 사고력
- 비판적 사고력
- 문제 해결력 및 의사 결정력
- 의사소통 및 협업 능력
- 정보 활용 능력

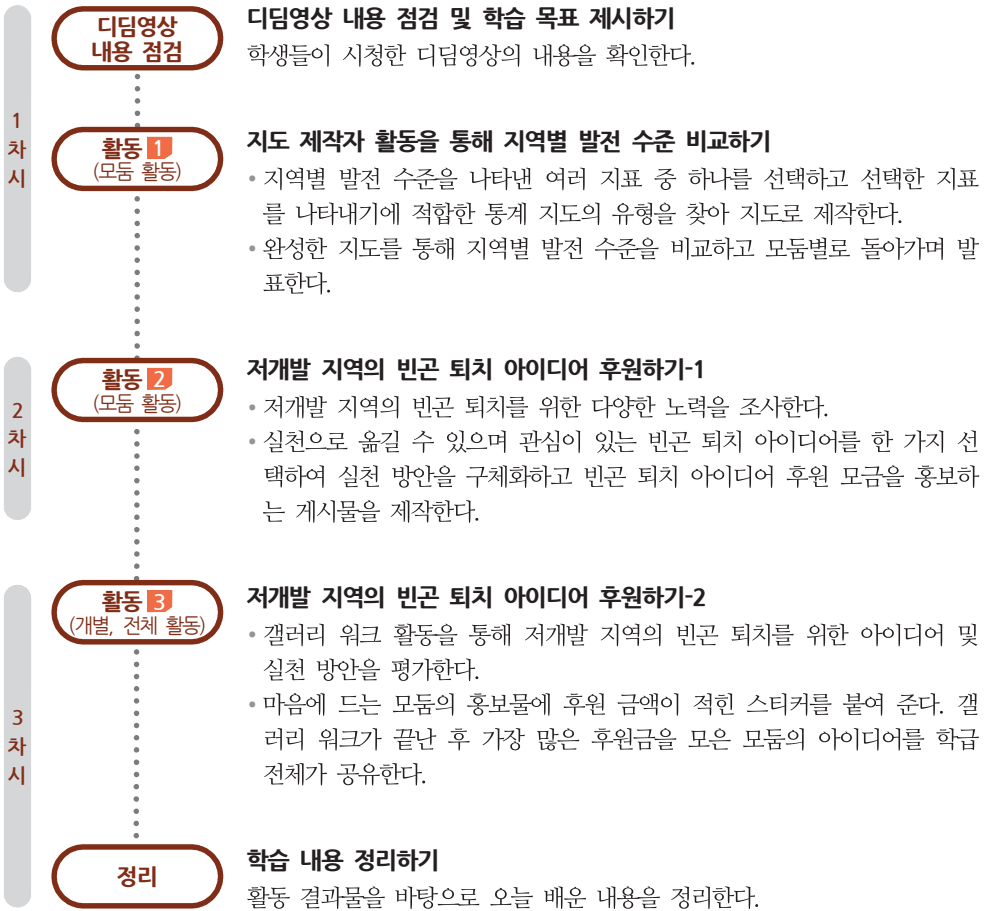
III 수업 의도

'Map Maker(지도 제작자)' 활동을 통해 지역별 발전 수준을 나타내는 지표를 지도 및 그래프로 제작하여 데이터를 시각화하는 활동을 한다. 데이터 시각화의 목적은 지도(Map), 도표(graph)라는 수단을 통해 지역 발전의 격차를 효과적으로 전달하는 것이다.

저개발 지역의 빈곤 퇴치 아이디어 후원하기 활동을 통해서 저개발 지역의 빈곤 퇴치 사례를 조사하고 빈곤 문제 해결을 위한 아이디어를 얻을 수 있으며 더 나아가 지속 가능 발전을 위한 해결 과제로 연결지을 수 있다.

거꾸로교실

수업 한눈에 보기

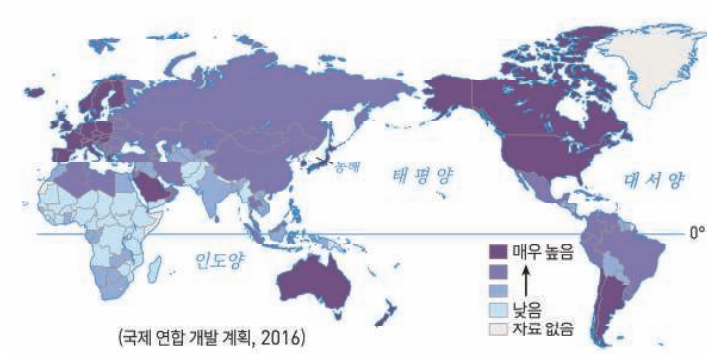


선생님을 위한 꿀팁

2~3차시 활동 ②, ③은 수행 평가로 진행할 수도 있다. 갤러리 워크를 통해 실천 가능하다고 생각되는 모둠의 아이디어에 후원금을 기부한다. 가상으로 모금한 후원 금액을 미리 세운 기준에 따라 동료 평가 결과로 수행 평가 점수에 포함시킬 수도 있다. 하지만 수업 시수를 확보하기가 어렵거나 수업 진도에 여유가 없는 경우에는 2차시의 홍보 게시물 제작 활동과 3차시의 활동 ③은 생략해도 무방하다.

① 지역별 발전 수준의 차이

〈인간 개발 지수〉



▶ 인간 개발 지수란?

인간 개발 지수란 국가의 실질 국민 소득, 교육 수준, 기대 수명 등 인간의 삶과 관련된 자료를 조사해 각국의 발전 수준과 선진화 정도를 평가한다.

▶ 인간 개발 지수가 높게 나타나는 지역은 어디일까?

인간 개발 지수가 높다는 것은 국가의 발전 수준이 높다는 것을 의미한다. 따라서 선진국에서 주로 높게 나타나며 개발 도상국은 상대적으로 수치가 낮다.

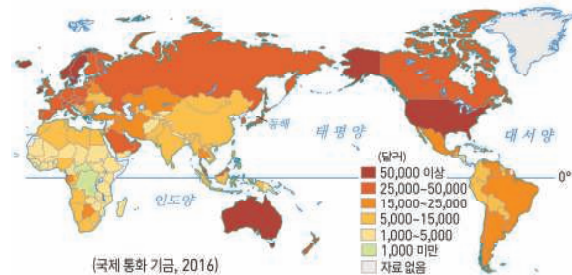
② 지역별 발전 수준을 보여주는 지표

지역별 발전 수준을 보여주는 다양한 지표가 있다. 이 중 지표 1개를 골라 통계 지도 또는 그래프로 표현하고 지역별 발전 수준을 설명해 보자.

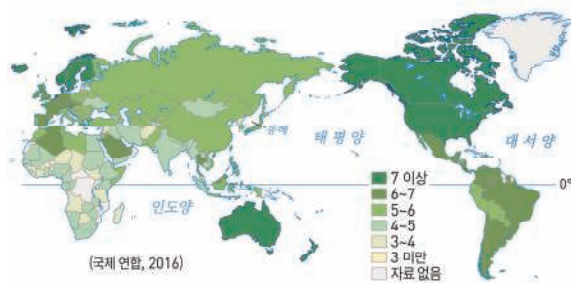
- 국가별 1인당 국내 총생산
- 1인당 국민 총소득
- 인터넷 이용률
- 양성평등 지수
- 공교육 지출
- 국가 경쟁력
- 인간 개발 지수
- 국가별 행복 지수
- 공공사회 복지 지출(GDP 대비)

※ 이 밖에도 국가 통계 포털(www.kosis.kr)에 접속 후 화면 아래 오른쪽 배너 "세계 속의 한국"을 클릭하면 세계 여러 나라와 비교할 수 있는 각종 지표들이 있다. 통계 자료를 수집하여 학생에게 배부할 수 있고, 학생에게 직접 조사하게 할 수도 있다.

② 지역별 발전 수준을 보여주는 지표



▲ 국가별 1인당 국내 총생산



▲ 국가별 행복 지수

활동 1 지도 제작자 활동을 통해 지역별 발전 수준 비교하기

<p>활동 목표</p>	<p>지역별 발전 수준을 보여 주는 다양한 지표를 지도 및 그래프로 표현해 봄으로써 지역별 발전 수준의 공간적 차이를 비교 설명할 수 있다.</p>
<p>준비물</p>	<p>모둠 활동지 ①, 모둠 활동지 ②, 색연필, 사인펜, 스마트폰(활용할 경우)</p>
<p>수업 활동</p>	<ol style="list-style-type: none"> ① 디딤영상 내용을 바탕으로 수업 활동에 대해 다시 한 번 안내한다. ② 모둠별로 준비물을 나누어 준다. ③ 모둠별로 나누어 준 활동지 ①에서 지역별 발전 수준을 보여 주는 다양한 지표 자료 중 하나를 선택한다. 교사는 지도 및 그래프를 만드는 방법을 안내하고 원하는 지표의 자료를 조사하여 통계 지도를 제작하는 활동을 할 수 있게 한다. 모둠 활동지 ① 활용 ④ 학생들이 통계 지도와 그래프를 생소해 하거나 어려워할 수 있으므로 예시 자료로 참고할 수 있는 활동지 ②를 나누어 준다. 모둠 활동지 ② 활용 ⑤ 모둠별로 지도 및 그래프를 완성하고 나면, 모둠원 중 한 명이 대표로(반드시 스마트폰 사용자) 나머지 모둠원의 결과까지 수합하여 함께 공유할 수 있는 웹페이지에(밴드 및 카페, 학교 홈페이지 등) 업로드한다. ⑥ 스마트폰의 스캐너 앱을 다운받을 수 없다면, 일반 스마트폰 카메라로 촬영해도 된다. 단, 스캔한 것과 같은 효과를 원한다면 스캐너 앱으로 촬영하는 것을 추천한다. ⑦ 모둠별로 돌아가면서 앞으로 나와 선택한 지표로 만든 지역별 발전 수준을 나타내는 통계 지도의 결과를 보여 주고 왜 이러한 격차가 나타나는지에 대해 설명한다. ⑧ 모든 발표가 끝나면 교사는 왜 이런 결과가 나타났는지에 대해 내용을 정리하고 다음 차시 '저개발 지역의 빈곤 문제 해결을 위한 노력'에 대해 안내하고 수업을 마친다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 스마트폰을 활용할 수 있는 교실에서는 학생들에게 다양한 통계 지도 및 그래프 유형을 인터넷 검색하여 활동하는 데 참고할 수 있도록 하고, 스마트폰 사용이 어려운 교실 상황에서는 컬러로 출력하여 나눠 주는 다양한 통계 지도의 유형과 그래프를 참고하여 작성하도록 안내하면 된다. • 모둠원 중 스마트폰을 활용할 수 있는 학생을 대표로 선정하여 완성한 지도를 카메라로 촬영하여 이미지 파일을 제출하면 좋다. 상황이 여의치 않으면 교사의 스마트폰으로 직접 촬영해 줄 수도 있다. • 빔 프로젝터나 TV 프로젝션을 이용하면 학급 전체가 제출한 결과를 모두 공유할 수 있고 모둠별로 앞에 나와서 발표할 때 청중들이 결과물을 보면서 발표에 집중할 수 있다. </div>

활동 2 빈곤 퇴치 아이디어 후원하기-1

활동 목표	저개발 지역의 빈곤 문제 해결을 위한 해결 과제를 이해하고, 이를 위한 다양한 아이디어 및 해결 방안을 마련할 수 있다.
준비물	모둠 활동지 ③, 개별 활동지 ④, 스마트폰 또는 태블릿 PC, B4 또는 4절지, 사인펜, 색연필
수업 활동	<p> ❶ 지난 차시의 내용을 확인하면서 저개발 국가에서 나타나는 대표적인 현상들에 대해 복습한다. 예 지역 간 소득과 부의 불평등, 교육 및 위생 시설의 결핍, 기아, 인권 침해 등 </p> <p> ❷ 국제 연합의 지속 가능 발전 목표(SDGs)에 대해 이야기한다. 지속 가능성은 환경뿐만 아니라 사회, 경제 등 인류의 삶 모든 영역을 포괄하는 개념이라는 것에 초점을 맞춘다. </p> <div data-bbox="367 596 1133 1020" style="text-align: center;"> <p> 1 NO POVERTY 2 ZERO HUNGER 3 GOOD HEALTH AND WELL-BEING 4 QUALITY EDUCATION 5 GENDER EQUALITY 6 CLEAN WATER AND SANITATION 7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY 8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH 9 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS 10 REDUCED INEQUALITIES 11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES 12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION 13 CLIMATE ACTION 14 LIFE BELLOW WATER 15 LIFE ON LAND 16 PEACE JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS 17 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS </p> </div> <p style="text-align: center;">▲ 지속 가능 발전 목표(SDGs)17개 목표</p> <p> ❸ 저개발 지역의 빈곤 퇴치를 위한 노력 중 방글라데시의 관개 시설 확충 사업에 관한 자료를 사례로 보여 준다. 모둠 활동지 ③ 활용 </p> <p> ❹ 모둠별로 저개발 지역의 빈곤 문제 해결을 위해 노력한 사례를 조사하여 활동지를 작성한다. </p> <p> ❺ 조사하여 활동지로 정리한 빈곤 퇴치 아이디어와 실천 방안을 빈곤 퇴치 아이디어 후원 모금을 홍보하는 게시물로 만들어 본다. (※ 후원금은 실물 화폐가 아님) 개별 활동지 ④ 활용 </p> <p> ❻ 모든 활동을 끝마친 후 ‘빈곤 퇴치 아이디어 후원하기’ 홍보물을 반 전체가 공유할 수 있는 ‘갤러리 워크’ 활동에 대해 안내하고 수업을 마친다. </p> <div data-bbox="1149 373 1406 716" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>활동 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • ❶, ❷, ❸에 대한 내용은 미리 디딤영상으로 설명한다. 디딤영상을 미리 준비하지 못하였다면 활동 전에 10분 정도 간단하게 PPT나 유인물을 준비하여 설명한다. • ❹ 게시물은 따로 양식이 없으며 후원금 모금을 위한 홍보 목적으로 활동지 ③ 내용을 간단한 이미지나 표어, 포스터 형식(B4 또는 4절지 중 선택)으로 제작하도록 활동을 안내한다. </div>

활동 3 빈곤 퇴치 아이디어 후원하기-2

<p>활동 목표</p>	<p>저개발 지역의 빈곤 문제 해결을 위해 다양한 노력을 이해하고, 세계 시민으로서의 구체적인 실천 의지를 다질 수 있다.</p>						
<p>준비물</p>	<p>개별 활동지 ④, 다양한 모양의 스티커(별, '좋아요' 엄지 모양 등)</p>						
<p>수업 활동</p>	<p>① 갤러리 워크 활동 진행 방법에 대해 안내한다. ② 지난 차시 홍보용으로 제작한 저개발 지역의 빈곤 퇴치를 위한 아이디어를 갤러리 워크 활동을 통해 소개한다.</p> <p>예시</p>  <p>활동 Tip 동료 평가자는 교사가 수합 후 수행 평가에 일부 반영하거나 참고 자료로 활용할 수도 있으며, 생활 기록부 교과 세부 능력 특기 사항을 작성할 때 참고 자료로 활용할 수 있다.</p> <p>▲ 갤러리 워크 활동 모습</p> <p>③ 갤러리 워크가 끝나면 후원하고 싶은 빈곤 퇴치 아이디어 홍보물에 후원 금액이 적힌 스티커를 붙여 주고 활동지를 작성한다. 개별 활동지 ④ 활용 ④ 후원 금액을 가장 많이 모금한 모둠의 아이디어를 학급 전체가 공유한다. 활동이 끝나고 시간이 여유가 있다면 그 방법으로 인해 예상되는 긍정적인 변화, 시행 착오, 흥미로운 기대 결과를 PMI 분석 기법을 통해 모둠별로 의견을 모은다.</p> <p>✓ PMI 분석 기법</p> <p>어떠한 개념 또는 아이디어를 분석할 때 P(Plus, 좋은 점), M(Minus, 나쁜 점), I(Interesting, 흥미로운 점)로 나누어 분석하는 기법으로, 개념과 아이디어에 대한 판단에 도움이 된다.</p> <table border="1" data-bbox="357 1533 1088 1690"> <tr> <td>P(Plus, 좋은 점)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>M(Minus, 나쁜 점)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>I(Interesting, 흥미로운 점)</td> <td></td> </tr> </table>	P(Plus, 좋은 점)		M(Minus, 나쁜 점)		I(Interesting, 흥미로운 점)	
P(Plus, 좋은 점)							
M(Minus, 나쁜 점)							
I(Interesting, 흥미로운 점)							

모둠 활동지 ① 지도 제작자 활동지

지역별 발전 수준의 차이	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

✓ **활동 tip**

- ‘국가 통계 포털 - 통계 시각화 콘텐츠 - 세계 속의 한국’에 접속하면 여러 통계 지표가 높은 국가와 낮은 국가를 알 수 있다(순위별로 정렬되어 있음).
- 학생들이 직접 사이트에 접속하여 원 자료를 직접 찾거나 교사가 미리 찾아서 원 자료를 배부할 수도 있다.

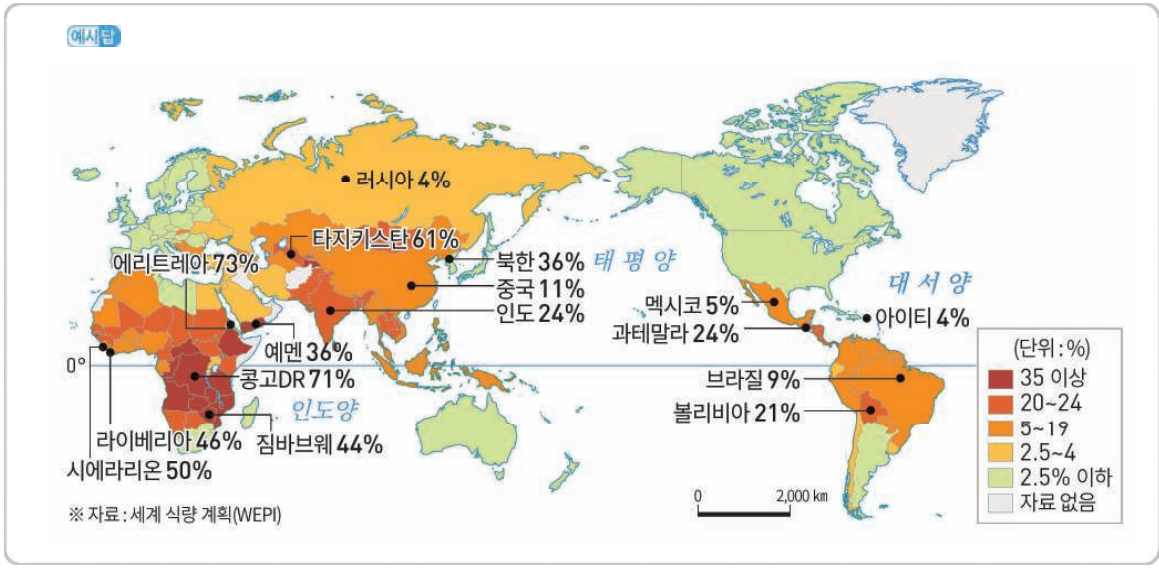
국내 총생산	1인당 국민 총소득	인간 개발 지수	양성평등 지수
국가 경쟁력	인터넷 이용률	영아 사망률	기대 수명
성인 문자 해독률	교사 1인당 학생 수	기아 인구 비율	행복 지수

1 위의 여러 지표 중 내가 지도로 제작하고 싶은 지표를 한 가지 선택하여 자료를 수집해 봅시다.

예시 기아 인구 비율 순위(인구 전체에서 기아 인구가 차지하는 비율)

1위	에리트레아(73%)	6위	라이베리아(46%)
2위	콩고(71%)	7위	짐바브웨(44%)
3위	타지키스탄(61%)	8위	예멘(36%)
4위	시에라리온(50%)	9위	북한(36%)
5위	아이티(47%)	10위	캄보디아(33%)

2 수집한 자료를 지도 또는 그래프로 표현해 봅시다.



3 1번에서 선택한 지표는 지도에서 지역별 발전 수준의 격차를 보여 주고 있습니까? 그렇다면 생각한다면 그 이유는 무엇일까요?

4 2번에서 제작한 통계 지도를 보고 통계지표가 높은 국가들(또는 통계지표가 낮은 국가들)의 공통점은 무엇 일까요?

5 우리 모듬이 선택한 지표의 격차가 세계 지역별로 줄어들지 않고 더욱 커진다면 어떤 현상이 발생할까요?

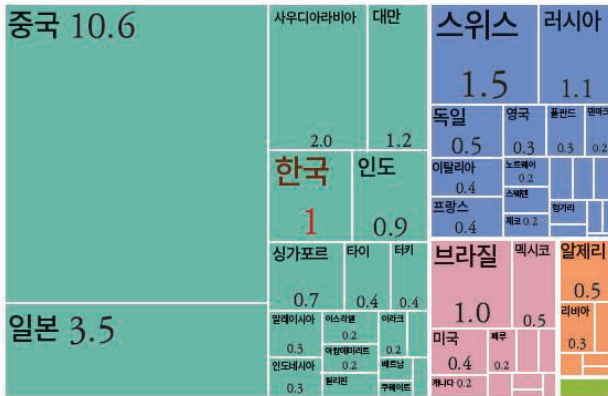
6 우리 모듬이 지도로 표현한 지표의 세계 지역별 격차를 줄이기 위한 해결 방안을 생각해봅시다.

※ 다음 시간에는?

저개발 지역에서의 빈곤 문제를 해결하기 위해 어디서, 누가, 어떻게 도움이 되는지 조사해 봅시다.

모둠 활동지 ② 통계 지도 및 그래프 예시 자료

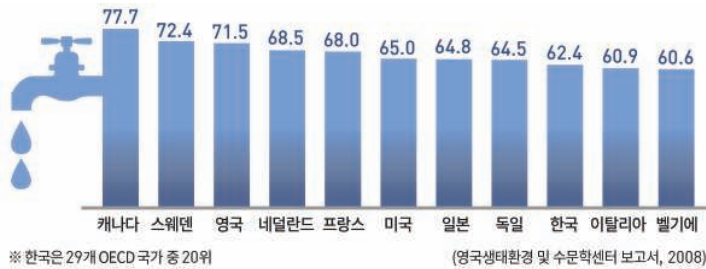
◆ 국가별 외환 보유액(2014년)



◆ 외환 보유액 최상위 국가 순위

국가	백만 달러
중국	3,868,985
일본	1,260,514
사우디아라비아	732,353
스위스	545,529
러시아	385,459
한국	363,593
브라질	363,551
인도	322,833
싱가포르	256,855

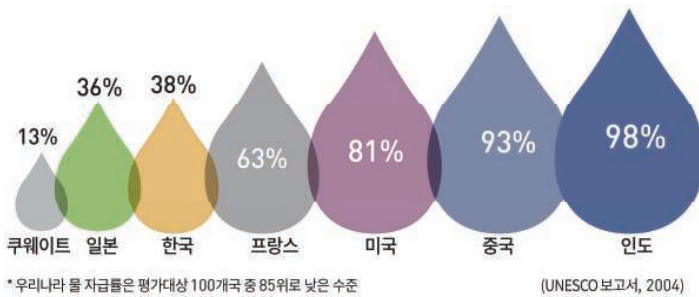
◆ 주요 국가별 물 빈곤 지수



■ 자료 활용 방법(Tip)

데이터 시각화의 목적은 도표(graph)라는 수단을 통해 데이터 분석 결과를 쉽게 이해할 수 있도록 정보를 명확하고 효과적으로 전달하는 것이다. 통계자료를 시각화하는 활동을 학생들이 어려워 할 수 있으므로 다양한 인포그래픽 형태로 표현된 통계 지도 및 그래프를 접할 수 있도록 준비한다.

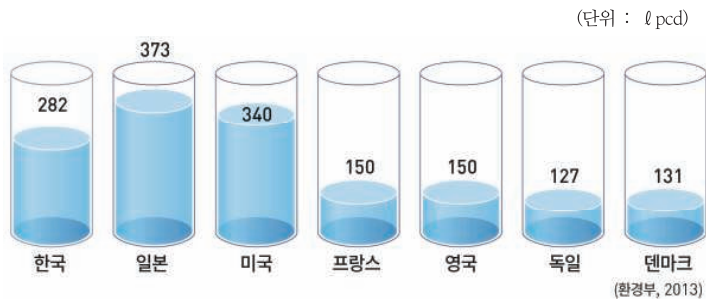
◆ 물 자급률



* 인포그래픽이란?

정보, 자료 또는 지식의 시각적 표현이다. 정보를 구체적, 표면적, 실용적으로 전달한다는 점에서 일반적인 그림이나 사진 등과는 구별된다. 복잡한 정보를 빠르고 명확하게 설명해야 하는 기호, 지도, 기술 문서 등에서 사용된다. 차트, 지도, 다이어그램, 흐름도, 로고, 달력, 일러스트레이션, 텔레비전 프로그램 편성표 등이 인포그래픽에 포함된다.

◆ 1인당 하루 물 사용량



모둠 활동지 ③ 저개발 지역의 빈곤 문제 해결을 위한 아이디어

저개발 지역의 빈곤 문제 해결	소속	_____학년 _____반
	모듬명	

1 오늘날 저개발 지역의 빈곤 퇴치를 위한 노력의 모습을 조사해 봅시다.

(1) 관련 사진을 찾아 붙여보고 어디에서 어떻게 이용되고 있는지 써 봅시다.

예시답



*출처 : www.povertyinfo.org

어디에서	예시답 방글라데시
누가	비영리 단체 IDE(International Development Enterprise)
무엇을	페달식 펌프를 이용한 관개용수 공급
사용법	페달식 물 펌프를 이용하여 농부들은 적은 비용으로 경작지에 용수를 공급할 수 있습니다. 페달식 물 펌프는 사람의 힘으로 작동되며 사용자는 발판을 구르기만 하면 됩니다. 사용자가 발판을 구르면 피스톤이 움직이고 압력에 의해서 지하수는 지표면으로 올라오게 됩니다.

2 1의 아이디어는 저개발 지역의 주민들에게 어떤 도움을 줄 수 있을지 써 봅시다.

예시답 페달식 물 펌프를 보급하기 위해서는 약 20달러(USD)에서 100달러(USD) 정도의 비용이 소요됩니다. 페달식 물 펌프는 최근 몇 년간 사하라 이남 아프리카 지역에 도입되었습니다. IDE는 아프리카의 부르키나파소, 에티오피아, 가나, 모잠비크, 잠비아에도 페달식 펌프 공급 프로그램을 실시하고 있으며, 펌프가 꾸준히 공급될 수 있도록 공급망을 확충하고 있습니다. 아프리카는 전체 농경지 가운데 94%가 자연적으로 내리는 비에만 의존하고 있으며, 관개 시설을 통해서 필요한 용수를 공급받는 지역은 단 6%에 지나지 않습니다. 따라서 아프리카에 관개 시설 개선을 위한 재정과 기술 지원을 통해 용수 공급을 확충할 수 있다면, 농업 생산성을 향상시켜 농부들의 수입 증대에도 기여할 수 있습니다.

개별 활동지 ④ 가상 화폐 도안과 동료 평가지

빈곤 문제 해결을 위한 아이디어 후원	소속	_____학년 _____반 _____번
	이름	

화폐 도안을 올려서 후원금으로 기부 할 수 있도록 각 모둠별로 총 금액을 27000원씩 나누어 준다. 화폐 디자인과 금액은 변경하여 사용할 수 있다.

1모둠	10000원	7000원	5000원	3000원	2000원
2모둠	10000원	7000원	5000원	3000원	2000원
3모둠	10000원	7000원	5000원	3000원	2000원
4모둠	10000원	7000원	5000원	3000원	2000원
5모둠	10000원	7000원	5000원	3000원	2000원

◆ 갤러리 워크 활동을 마치고 모둠원끼리 상의하여 후원하고 싶은 모듬의 빈곤 퇴치 아이디어에 후원금 화폐 스티커를 위 표에 붙이고 이유를 함께 작성합니다. (본인 모듬을 제외하고 나머지 모듬에게 후원함)

	후원금	이유
1모듬		
2모듬		
3모듬		
4모듬		
5모듬		

오늘 활동을 돌아보며

_____학년 _____반 _____번 이름 _____

1 내용 정리하기

- 오늘 배운 내용
- 가장 중요한 것
- 예를 들면

2 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	지역별 발전 수준을 보여 주는 지표를 말할 수 있는가?			
	저개발 지역에서는 빈곤 문제를 어떻게 해결하고 있는지 사례를 들어 설명할 수 있는가?			
활동 참여도	지역별 발전 수준을 보여 주는 지표를 지도로 제작하는 활동에 적극적으로 참여하였는가?			
	저개발 지역의 빈곤 퇴치를 위한 아이디어 후원하기 활동에 적극적으로 참여하였는가?			

3 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점